CADEAU : UNE DEUXIÈME DISQUETTE AVEC 9 SUPER SHAREWARES (voir p. 38)

42

PC NOVICE

4e année de parution

BUREAUTIQUE

Numérotation à 10 chiffres : transformez votre PC en opérateur téléphonique.

INITIATION

Ms-Dos, Windows, QBasic, pour aller plus loin avec votre PC.

PRATIQUE

Macromania, des macros dans tous vos outils.

CYBERSCOOP

Le meilleur moyen de surfer à l'œil sur Internet.

EDUCATIF

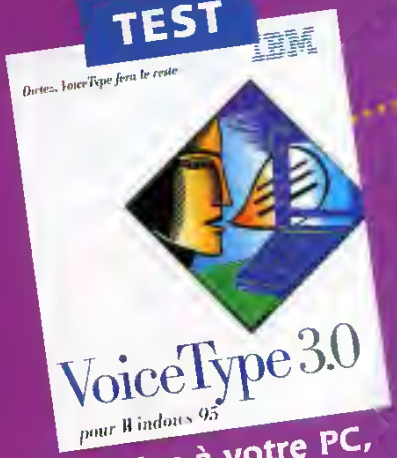
3 BALLONS

le grand CD-ROM pour les petits

l'actu du CD-ROM

Ne choisissez plus les yeux fermés

TEST



Parlez à votre PC, il vous obéira

GRATUIT
Une disquette accompagne cet exemplaire sinon, demandez-la à la caisse

L 3361 - 42 - 49,00 F

PC NOVICE PC NOVICE PC NOVICE PC NOVICE PC NOVICE

n° 42 - novembre 1996

SOMMAIRE

4 à 10 Les sharewares du mois
Installation et utilisation de la disquette.
CUT-IT-OUT : capturez tout ce qui s'affiche.
MATCHIT : le jeu qui défie votre intelligence.
MOTUSSE : préparez-vous pour les jeux TV.
VISUACTIVE : contrôlez Windows par l'écriture.
MEMORY CHECKER : un bon moyen pour ne pas planter Windows.

11 à 18 Initiation
MSDOS : les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
WINDOWS : le multimédia, un mangeur d'espace.

19 à 22 Courrier
Réponses à vos questions.

23 à 25 Windows 95
Configurez votre environnement de travail.

26 à 29 Initiation
QBASIC : programmation d'un jeu de rôle (II).

30 à 34 Internet
Le Web dans tous ses états et en français.
L'actualité vue par l'œil connecté de nos cyber-surfers.

35 A suivre
Le bulletin d'abonnement.

36 à 39 Les sharewares en téléchargement
Internet et éducation.
Une offre qui rembourse votre achat.

40 à 42 Guides
Les guides d'auto-formation HOM & LOG.

44 A suivre
La collection PC NOVICE.

45 à 50 Educatif et culturel
Vive la rentrée, de la maternelle au Bac.
L'actualité du CD-ROM.

51 à 53 Pratique
Macromania : des macros dans tous vos outils.

54 à 58 Bureautique personnelle
Avec PhoneBook, mémorisez vos numéros de téléphone 10 chiffres.

59 à 61 Test
Parlez à votre PC, il vous obéira.

62 à 63 Actus
Livres, CD-ROM, jeux... faites votre choix.

Gérant et directeur de la publication : **Jérôme R. Virazels**
Éditeur et rédacteur en chef : **Serge Fenez**
Ont collaboré à ce numéro : **L. Barrat, L. Braunstein, S. Coulibaly, L. Duval, R. Lombardon, M. Terramova, O. Vincent, F. Williot**
Maquette et mise en page : **Delphine d'Inguimbert et Valérie Goussot - 92 3000 Levallois**
Tél. (1) 41 26 41 05
Impression : **Litografia Roses S.A** [illegible] Gava [illegible] Barcelona
PC Novice est édité par **J.D. Press**
24 bis, rue du Gabon - 75012 Paris - Tél. (1) 44 73 [illegible] 11 - Fax (1) 44 73 94 00
Siret : le journal au capital de [illegible] francs - R.C.S. Paris B 325 109 505
Directeur associé : Jérôme R. Virazels
Diffusion française : [illegible] - ISSN : [illegible]
Dépôt légal à la parution
Périodicité mensuelle
Prix de vente au numéro : [illegible]
Abonnement : [illegible] (12 numéros, prix de lancement pour les [illegible])
Publicité au journal : Tél. (1) 44 73 [illegible]0 11 - Fax (1) 44 73 94 00

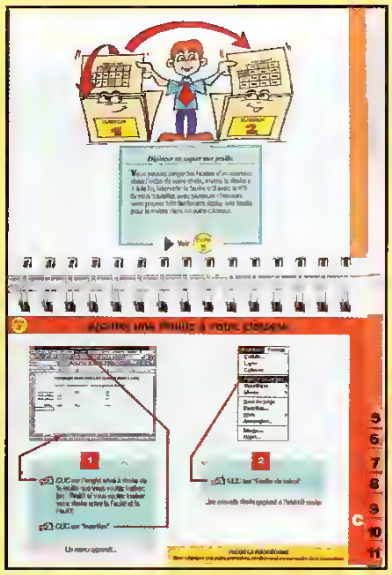
© J.D. Press. Toute reproduction intégrale ou partielle du présent numéro, quel que soit le support, est interdite sans l'accord préalable et écrit de l'éditeur. Conformément à la loi du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique et du code pénal, seule la copie privée est autorisée. Les informations publiées dans PC Novice n'ont pas pour but de [illegible] les droits des éditeurs.

Echange de disquette
garantie illimitée

Si la disquette de ce magazine présente un problème de duplication, nous l'échangeons GRATUITEMENT. Toute mauvaise utilisation (écriture sur la disquette...) annule cette garantie ! Pour plus d'information, reportez-vous à la page 4.

Révolutionnaire ! Révolutionnaire ! Révolutionnaire !

Utilisez facilement et rapidement les logiciels Word, Excel, Access...*



Les guides HOM&LOG :

- *Assurent la motivation des utilisateurs*
- *Garantissent une auto-formation facile, rapide et sûre*
- *Suppriment les besoins en assistance*
- *Répondent à tous les besoins de formation.*

- *142 fiches recto/verso tout en couleurs*
- *Format A5 pour un encombrement moindre*
- *Reliure avec spirale métallique qui maintient le guide ouvert.*

3 années de recherche pour des guides réellement efficaces

◆ **Pas de bla-bla, des résultats !** Fruit de 3 années de recherche pour répondre à des situations extrêmes dans l'industrie, **les guides HOM&LOG** sont homologués comme supports de formation dans de nombreuses grandes entreprises, PME-PMI et centres de formation agréés. Les guides HOM&LOG sont aujourd'hui mis à votre service pour une **auto-formation facile et rapide** aux logiciels bureautiques.

Une démarche révolutionnaire

◆ Nous nous sommes mis à votre place pour mieux déterminer vos besoins. Les **guides HOM&LOG** vous prennent par la main et vous indiquent **le chemin le plus court et le plus simple** pour chaque action. Avec les guides d'auto-formation HOM&LOG, vous allez droit à l'essentiel. Vous n'apprenez que **ce dont vous avez réellement besoin pour atteindre votre but.**

Ergonomiques, simples et pratiques

◆ Enfin des guides simples, **tout en images et tout en couleurs**, qui privilégient la facilité d'utilisation :

- 80% d'illustrations,
- Accès direct aux actions (systèmes d'onglets)
- Reproductions d'écrans, à chaque étape de votre travail, tels que vous les voyez sur votre ordinateur.
- Textes courts et précis utilisant des mots de tous les jours.

Extrait** des **références clients HOM & LOG
Renault, SFR, Valéo, Air Liquide, Merlin Gérin, Dassault, Sligos, etc. et plus de 10 000 PME-PMI et utilisateurs particuliers.

HOM&LOG
4 Bis Rue des Chalets - 25000 Besançon
Tél. : 03 81 80 00 66 / Fax : 03 81 80 07 66
PARIS • ZURICH • HANNOVER

* Word, Excel et Access sont des marques déposées de Microsoft Corporation

Renvoyez ce coupon à l'adresse indiquée ci-dessus, ou faxez-le au 03 81 80 07 66.

OUI, je souhaite tester pendant 15 jours les guides HOM&LOG avec la garantie "satisfait ou remboursé". S'ils ne devaient pas me convenir, je vous les renverrais dans les 15 jours sans explication. HOM&LOG s'engage à me rembourser immédiatement et intégralement.

Pour un service plus rapide, veuillez remplir lisiblement (en majuscules) et complètement ce coupon réponse.

Société .....
Nom/Prénom .....
Fonction .....
Adresse complète .....
.....
.....
..... Tél. : .....
Autres logiciels couramment utilisés : .....
Nombre d'utilisateurs potentiels : .....

● *Je règle par chèque joint à ce coupon à l'ordre de* ***HOM & LOG Édition.*** *Je recevrais en retour une facture acquittée (TVA 5,5%).*

Guides	P.U.TTC	Quantité
Word 6	196 F	
Excel 5	196 F	
Access 2*	196 F	
*Excel 7**	*196 F*	
*Word 7**	*196 F*	
*Access 7**	*196 F*	
Participation aux frais d'expédition	*+ 40 F*	
Montant total TTC		

*Disponible en Octobre 96

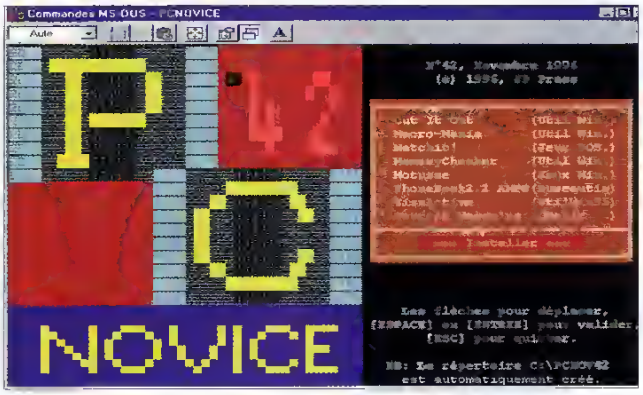
Conditions particulières pour les DOM TOM

FC NOVICE 10/96

Date et Signature :

Installation et utilisation

Installer la disquette de PC Novice est réellement très simple. Nous avons pensé à vous et avons tout prévu pour que cette étape indispensable se déroule dans les meilleures conditions.



1) Allumez votre ordinateur et laissez-le s'initialiser comme d'habitude. L'installation se déroule sous MS-DOS, si votre système est configuré pour exécuter automatiquement Windows à chaque démarrage, double-cliquez sur l'icône "Commandes MS-DOS" située dans le "Groupe Principal" du Gestionnaire de Programmes. Insérez maintenant la disquette PC Novice dans votre lecteur, puis tapez A [Entrée]
PCNOVICE [Entrée]

2) Le menu du programme d'installation s'affiche. Suivez les instructions présentes à l'écran pour sélectionner le ou les logiciels que vous désirez décompresser (par défaut, tous sont sélectionnés). Validez ensuite l'option "Installer" pour débuter la décompression.

3) Si vous aviez lancé MS-DOS depuis Windows, tapez la commande Exit [Entrée] pour refermer la fenêtre des Commandes MS DOS.

4) La disquette est maintenant décompressée dans le répertoire C:\PCNOV42 de votre disque dur (lequel aura été automatiquement créé). Il ne vous reste plus qu'à installer définitivement chaque logiciel d'après la procédure décrite dans l'article de présentation correspondant.

En cas de problème...

Read Error ou CRC Error : la disquette est défectueuse. Retournez-la nous pour échange (voir les modalités ci-dessous).

Disk Full : chaque disquette de PC Novice occupe environ 3 Mo sur votre disque dur. Assurez-vous avant de commencer la décompression qu'il vous reste assez d'espace disponible.

Out of Memory : il peut arriver qu'un programme vous informe qu'il manque de mémoire (surtout avec les jeux sur les plus petites configurations). Dans ce cas, utilisez la disquette de boot minimum présente dans PC Novice n° 27 ◆

Un problème avec la disquette ?

Malgré tous les soins que nous apportons à la fabrication de la disquette du magazine nous ne pouvons malheureusement être à l'abri d'une erreur de duplication. Si la lecture de la disquette pose un problème, renvoyez-nous ce coupon dûment rempli, accompagné de la disquette incriminée.

BON D'ÉCHANGE

Vous possédez un PC marque
Le modèle
La nature du problème rencontré lors de l'utilisation de la disquette

Nom
Prénom
Adresse

Code postal Ville

A remplir et à retourner à :
J.D. Press,
24 bis, rue du Gabon
75012 paris

PCN n° 42

A propos du Shareware

Les logiciels proposés sur la disquette sont pour la plupart des "Sharewares". Les "Sharewares" ne sont ni des programmes dépourvus de copyright, ni des programmes gratuits. Le concept du shareware consiste à offrir à l'utilisateur une version d'essai, soit limitée dans le temps, soit bridée dans ses fonctions. Les anglais appellent cela le "Try It Before You Buy". Si le logiciel vous plaît et si vous souhaitez le conserver et l'utiliser, il vous faut acquérir une version complète (dite enregistrée) auprès de l'auteur. La méthode de diffusion originale du "Shareware" permet de proposer des programmes de qualité à des prix très raisonnables (la transaction s'effectuant directement entre l'auteur et l'utilisateur). La procédure d'enregistrement d'un shareware consiste généralement à envoyer un chèque à l'auteur ou à utiliser votre carte bancaire (ce qui simplifie l'achat d'un shareware étranger). Si vous êtes abonné à Compuserve, vous pouvez généralement acquérir un shareware en communiquant le numéro SWREG de ce shareware sur le forum "GO SWREG".

Cut-it-out

Installation

Le logiciel d'installation est placé dans le répertoire : «C:\PCNOV42\CIO». Double-cliquez à l'aide du gestionnaire de fichiers sur le fichier «INSTALL.EXE». L'installation va se dérouler en présentant plusieurs boîtes de dialogue. A chaque fois, cliquez sur le bouton «Continue». Le logiciel fonctionne sous Windows 3.1 et Windows 95.

En explorant une encyclopédie multimédia ou des sites Internet, il vous est certainement arrivé de vouloir capturer une image ou un élément. Cut-It-Out est l'outil qu'il vous faut.

Le bureau de Cut-It-Out avec sa galerie de captures.

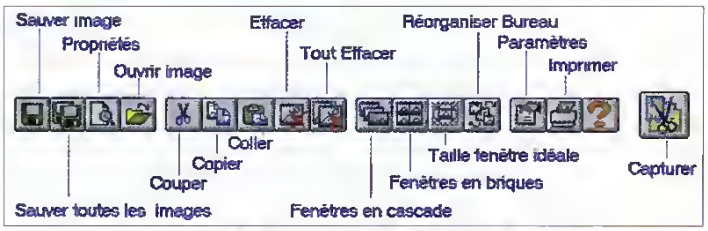
Cut-It-Out I est un logiciel de capture d'écran et de manipulation d'images d'un genre un peu particulier. La boîte de capture est redéfinissable en taille et garde la palette réelle afin de préserver la fidélité de l'original. Avec Cut-It-Out, vous capturez une partie de l'écran et la sauvez dans la galerie graphique interne du logiciel. Vous pouvez capturer rapidement une succession d'images qui seront automatiquement rangées les unes après les autres dans la galerie. Les éléments capturés peuvent être sauvegardés sur disque, copiés/collés dans une autre application ou encore imprimés.

Après avoir lancé le programme, celui-ci affiche un cadre muni d'une barre de boutons. La taille du cadre est entièrement redéfinissable (à la manière des fenêtres Windows). Celui-ci détermine la zone de l'écran qui sera capturée. Il peut être facilement déplacé, en cliquant à l'intérieur du cadre et en déplaçant la souris, bouton gauche enfoncé. Pour capturer le contenu du cadre, il suffit de cliquer sur le bouton «SAVE». Vous pouvez cliquer dessus autant de fois que votre mémoire vive vous le permet. Chaque capture est momentanément placée dans la galerie «CutItOut». Pour afficher la galerie, et par conséquent vos captures, il suffit de cliquer sur le bouton «Viewer». Vous arrivez alors dans la partie principale du programme, avec sa barre de menus et son bureau (la galerie) affichant les différentes captures. Vous pouvez alors sauver les images une à une (ou toutes à la fois), à l'aide du menu «File - Save Bitmaps...» ou les imprimer par le menu «File - Print».

Pour revenir en mode capture, cliquez simplement sur le menu «Cutter I». Pour quitter le logiciel, vous pouvez utiliser le bouton EXIT du cadre de sélection.

Cut-It-Out est un logiciel en shareware de New Science Products. Vous pouvez vous enregistrer pour 20$ sur Compuserve (SWREG #12515). ◆

Loïc Duval



La barre d'icônes de la galerie regroupe les principales fonctions des menus.

La fenêtre de capture avec sa barre de boutons que l'on peut cacher en cliquant sur «HIDE».

Matchit

Les deux font la paire

Un jeu de plateau à apprécier en solitaire, histoire de s'échauffer les méninges pendant ces dures journées d'hiver...

INSTALLATION

La disquette PC NOVICE décompacte le jeu Matchit dans le répertoire : «C :\PCNOV42\MATCHIT». Vous pouvez soit le lancer depuis le gestionnaire de fichiers de Windows (en cliquant sur MATCHIT.EXE), soit le lancer sous DOS en tapant la séquence suivante :
C :
CD \PCNOV42\MATCHIT
MATCHIT

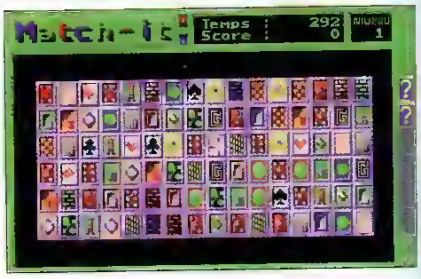
Le menu d'accueil du logiciel.

Matchit est un jeu de réflexion qui s'inspire du célèbre Shangaï. Il s'agit d'éliminer les pièces du plateau en les groupant par paire. Toutefois, deux pièces ne peuvent être groupées que si elles répondent aux deux règles suivantes :
1- Elles doivent être libres, c'est-à-dire qu'au moins l'un de leur coté ne jouxte pas une autre pièce.
2- Elles doivent pouvoir être reliées par un chemin n'effectuant pas plus de 2 changements de direction.

Les chemins en vert sont des exemples d'associations autorisées. A l'inverse, ceux en rouge sont interdits.

Les Tokers, des pièces qui s'assemblent malgré leur différence de couleur et qui vous offrent 5 secondes de répit.

Si l'explication ne vous semble pas suffisamment claire, reportez-vous à la première illustration ; celle-ci montre quelques-unes des relations possibles et impossibles.
Par ailleurs, vous pouvez relier entre-elles des briques identiques, quoique de couleurs différentes. Ces briques, appelées «Tokers», présentent la particularité de «suspendre» momentanément le compte à rebours lorsqu'on les apparie. En effet, chaque partie se déroule en temps limité, ce qui ajoute encore à la difficulté.
Lorsque vous vous croyez coincé et n'entrevoyez aucune solution, vous pouvez faire appel aux aides situées à droite de l'écran.
Attention toutefois : le nombre d'aides par partie est limité.
Pour regrouper deux pièces, il suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris. Le bouton droit est utilisé pour annuler une sélection. En outre, certaines touches du clavier sont utilisées durant le jeu :
[S] supprime ou active les sons. [P] active la Pause. [ALT+X] quitte le jeu instantanément. La touche F1 n'a d'utilité que si vous lancez le logiciel depuis Windows. Celle-ci a pour effet de forcer un rafraîchissement de l'écran.



Matchit est un logiciel freeware, écrit par un programmeur français, Philippe Melleret ◆

Loïc Duval

Motusse

Paré pour la TV ?

Vous rêvez de participer au jeu de France 2 ? Avant de mourir de ridicule (ou pour l'éviter) devant les caméras, voici de quoi sérieusement vous entraîner.

INSTALLATION

Motusse est un logiciel qui fonctionne à la fois sous Windows 3.1 et Windows 95. La disquette PC NOVICE le décompacte dans le répertoire : «C :\PCNOV42\MOTUSSE». Pour lancer le logiciel, il suffit de double-cliquer sur MOTUSSE.EXE, à l'aide du gestionnaire de fichier.

Motusse, un jeu de lettres sous Windows.

Motusse est un jeu de réflexion et de lettres basé sur un jeu télévisé français. Il s'agit de retrouver un mot (un bon mot bien sûr) de 5 lettres, tiré aléatoirement par l'ordinateur dans son dictionnaire interne. Pour cela, vous devez proposer des mots de cinq lettres qui seront analysés par l'ordinateur. Vous avez droit à 5 essais par grille. Pour chaque essai, l'ordinateur vous indique les bonnes lettres bien placées (en rouge), les bonnes lettres mal placées (en jaune) et les lettres erronées (en blanc).

Le jeu possède deux modes d'entraînement. Dans le mode «Le plus rapide», l'objectif est de découvrir 10 mots en un minimum de temps. Dans le mode «Le sans faute», l'objectif est de trouver le plus grand nombre de mots avant d'échouer.

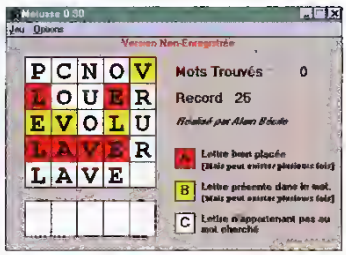
Motusse est un logiciel sous Windows très simple d'emploi. Il possède une barre de menus et une aire de jeu. Le menu «Jeux» permet de choisir un mode, de revenir à l'écran principal (pendant une partie) ou de quitter le logiciel. Le menu «Options» configure les sons et les couleurs. Le menu «Mots» permet d'enrichir le vocabulaire du programme. Sachez cependant que celui-ci est déjà fort complet, puisqu'il comprend plus d'un millier de mots français de 5 lettres.

Lorsque vous commencez une partie, l'aire de jeu comporte une grille de 5 lignes de 5 colonnes dans laquelle s'affiche le résultat de vos propositions. En-dessous, vous trouverez la ligne de saisie du mot que vous voulez proposer à l'ordinateur. Si, au bout de 5 essais, vous n'avez pas retrouvé le mot tiré par l'ordinateur, celui-ci vous affichera la réponse et débutera une nouvelle grille.

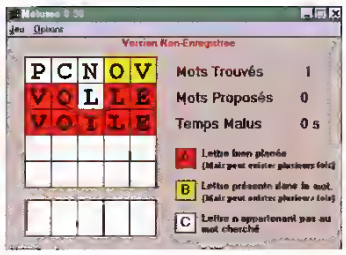
Pour ajouter du piment à l'action, Motusse sauvegarde les meilleurs scores et records. Quand vous aurez l'impression d'être imbattable, vous pourrez toujours vous porter candidat pour l'émission !

Motusse est un shareware français. Nous vous encourageons donc vivement à vous enregistrer pour bénéficier d'une version complètement légale et dépourvue des avertissements sharewares qui ralentissent certaines options, d'autant que son auteur, François Cartegnie, ne demande qu'une contribution de 50 Francs. Si vous êtes abonné à Compuserve, Motusse porte le numéro SWREG #12994. ◆

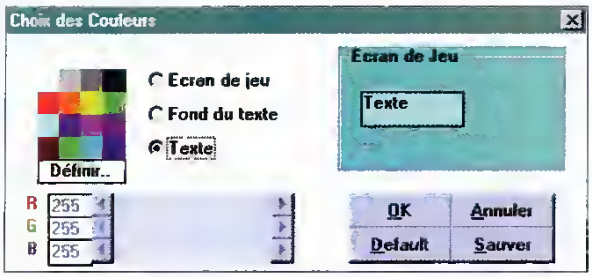
Loïc Duval



Le mode «Le plus rapide» : trouvez 10 mots en moins de temps qu'il n'en faut pour les dire.



Motusse dans son mode «Le sans faute». Un mot non trouvé et c'est la fin.



Définition des couleurs par le menu «Options».

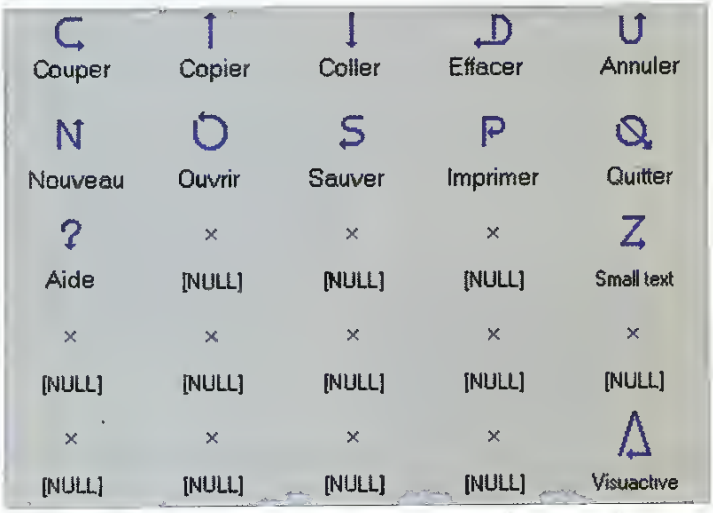
VisuActive

Ecrivez vos commandes !

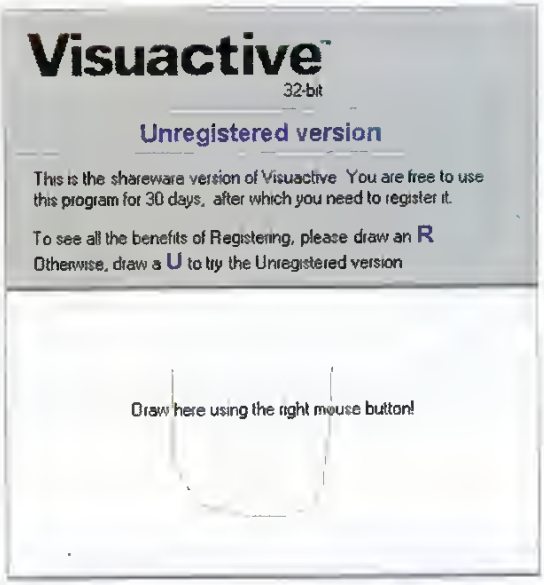
VisuActive est une nouvelle technologie qui permet de contrôler Windows et n'importe quel logiciel en «dessinant» des symboles à l'écran, à l'aide de la souris. Avec un peu d'habitude, la méthode s'avère rapide et pratique.

INSTALLATION

Les fichiers sont copiés dans le répertoire : «C:\PCNOV42\VISUACT». A l'aide de l'explorateur Windows 95, placez-vous dans ce dossier et double-cliquez sur le fichier INSTALL.EXE. Les messages d'installation sont en anglais, mais vous pouvez les ignorer en cliquant à chaque fois sur le bouton «Install», puis sur les boutons «Next».



Quelques symboles avec le sens dans lequel il faut les dessiner. Suivez bien le sens indiqué sinon la commande ne sera pas reconnue.

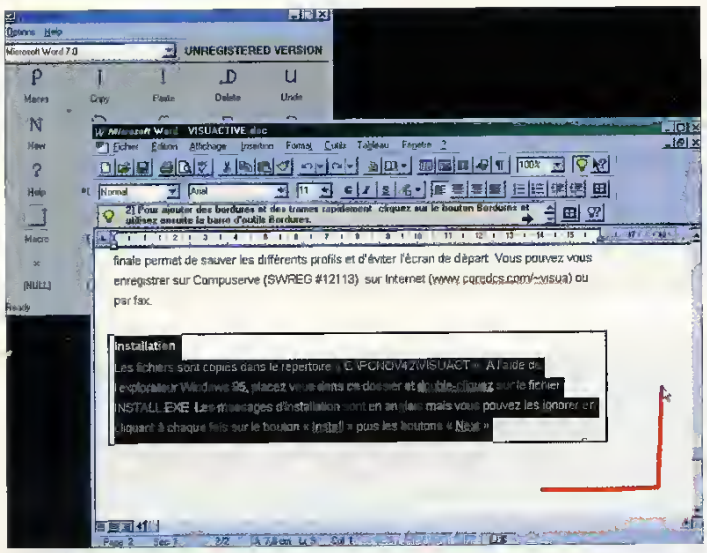


Sur la version non-enregistrée, VisuActive presente au démarrage un écran sur lequel vous devrez dessiner un «U» pour continuer.

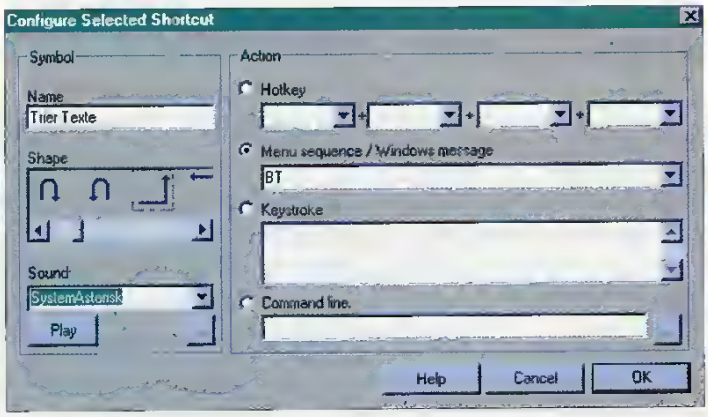
Plutôt que de vous perdre dans les menus et sous-menus des logiciels, VisuActive vous propose de dessiner à l'écran des commandes pour les exécuter.

VisuActive utilise les techniques de reconnaissance des formes et d'écriture cursive pour comprendre et interpréter les symboles que vous tracez à l'écran à l'aide du bouton droit de la souris. Le point de départ du tracé détermine la fenêtre (ou application) qui recevra la commande que vous allez dessiner.
Par exemple, il suffit de dessiner un «C» pour couper la sélection ou encore de tracer un «S» pour sauver le document actif. Il existe ainsi toute une panoplie de commandes prédéfinies, mais l'utilisateur pourra en ajouter de nouvelles, adaptées à ses logiciels préférés.

VisuActive fonctionne comme un programme résident en tâche de fond et sa fenêtre peut être cachée afin de ne pas occuper de place sur l'écran.
Vous pouvez dessiner les formes avec le bouton droit, le bouton gauche, ou mieux encore, avec le bouton du milieu si vous avez une souris à trois boutons. Cette option se paramètre au niveau du menu «Options».



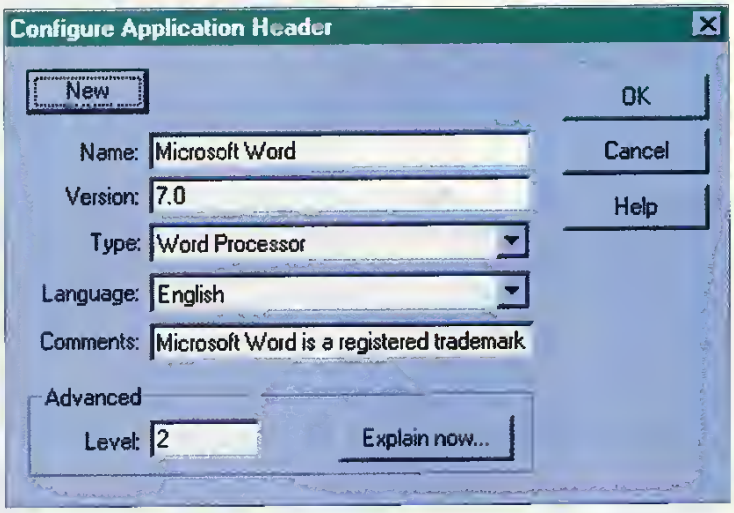
Exécution de la commande précédemment définie dans Word



Exemple de création d'une commande. Ici on crée une commande «Trier Texte» qui fait appel à la fonction de tri de Word. Cette fonction est activée en appelant le menu «Tableau» (B), puis la fonction «Trier le texte» (T).

Vous pouvez créer vous-même de nouvelles commandes pour les différents logiciels que vous utilisez le plus souvent. En effet, VisuActive reconnaît les applications lorsqu'elles sont lancées et charge automatiquement le profil de commande qui leur correspond. Si aucun profil n'a été défini pour une application donnée, VisuActive utilisera un profil par défaut.

Pour définir un nouveau profil, il faut commencer par charger une application, puis dessiner le sigle VisuActive pour réactiver la fenêtre de l'utilitaire. On choisit alors le menu «Options» et «Application Header». Cliquez sur le bouton NEW pour créer un profil vierge pour l'application.



Paramétrage des profils applicatifs. Chaque application peut avoir son propre profil de commandes Visuactive.

Il faut ensuite associer une séquence de touches (shortcuts) à chaque forme de dessin VisuActive. Ceci s'effectue à l'aide la boîte de configuration du menu «Selected Shortcut». Si on veut automatiser une séquence de menus, il suffit de renseigner la ligne «Menu sequence», en utilisant les lettres soulignées des entrées menus à réaliser. Par exemple, pour «Fichier», puis «Sauver», il suffit de taper dans la ligne «Menu Sequence» les lettres FS.

VisuActive est un logiciel shareware dont l'enregistrement est fixé à 20 Dollars. La version finale permet de sauver les différents profils et d'éviter l'écran de départ. Vous pouvez vous enregistrer sur Compuserve (SWREG #12113), sur Internet : (www.coredcs.com/~visua) ou par fax. ◆

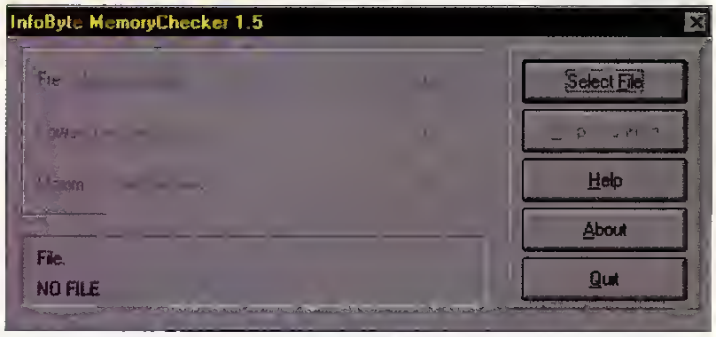
Loïc Duval

Memory Checker

Combien telle ou telle application consomme-t-elle de mémoire vive? Pourquoi telle fonction plante Windows? Voici l'utilitaire qui détient la réponse.

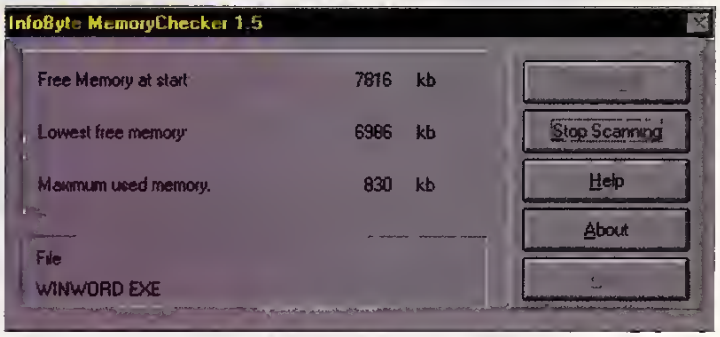
INSTALLATION

La disquette PC Novice décompresse le logiciel dans le répertoire : "C:\PCNOV42\MEMC150".
A l'aide du gestionnaire de fichiers de Windows, placez vous dans ce répertoire, et double-cliquez sur le fichier "Memc150.exe".
MemoryChecker fonctionne sous Windows 3.1.



Le logiciel MemoryChecker au chargement. Cliquez sur "Select File" pour étudier une application.

La saturation de la mémoire vive est l'une des principales causes d'instabilité de Windows. Lorsqu'une application réclame plus de mémoire que le système ne peut réellement lui en donner, les problèmes graves commencent avec en général à la clé le "plantage" de l'application si ce n'est de l'ordinateur entier.
A l'origine conçu pour les développeurs et les administrateurs système, Memory Checker est un utilitaire très pratique à tous pour vérifier simplement que les applications que l'on lance le plus fréquemment ont bel et bien suffisamment de mémoire pour fonctionner sans déboires.
Memory Checker calcule les besoins en mémoire de n'importe quelle application Windows. Lancez le logiciel à étudier et essayez toutes les fonctions principales. MemoryChecker trouvera combien de mémoire globale est utilisée par l'application.
Pour utiliser MemoryChecker, suivez les étapes suivantes:
1- démarrer MemoryChecker à l'aide du gestionnaire de fichiers,
2- sélectionner le programme que l'on veut examiner en pressant le bouton "Select File" puis en choisissant le fichier ".exe" désiré.
3- MemoryChecker va maintenant lancer l'application choisie et déterminer la mémoire disponible. Il se souviendra également de la quantité de mémoire utilisée par le logiciel.
4- Utiliser les principales fonctions de l'application surveillée et notamment celle consommatrice de mémoire comme le chargement/sauvegarde de fichiers, l'impression, etc. A tout moment vous pouvez surveiller dans MemoryChecker la mémoire consommée (utilisez ALT+TAB pour basculer de l'application vers MemoryChecker et inversement).
5- Quand vous voulez terminer le test, appuyez simplement sur le bouton "Stop Scanning".
MemoryChecker reviendra à son état d'attente. Vous pouvez alors choisir une autre application à contrôler.



Résultat de l'occupation mémoire après chargement de Microsoft Word.

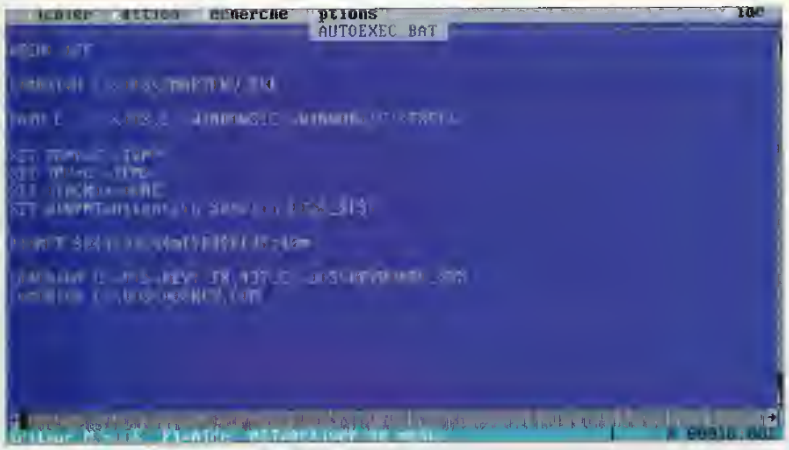
MemoryChecker est un logiciel shareware. Son utilisation est libre pendant 30 jours. Au delà vous devrez vous enregistrer auprès de l'auteur. ◆

Loïc Duval

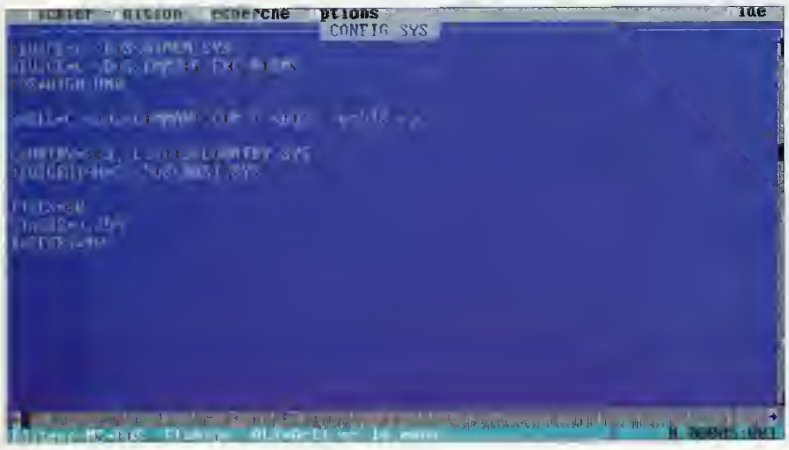
Les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT

Réglez mieux votre système (1)

Le bon fonctionnement de votre ordinateur dépend de nombreux paramètres, mais il y en a certains que vous pouvez optimiser vous même. Le réglage des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT fait partie des actions que vous pouvez entreprendre.



Un fichier AUTOEXEC.BAT classique.



Un fichier CONFIG.SYS classique

Les commandes traitées ici sont valables à partir de la version 6.00 de MS-DOS. Pour vérifier la version de votre système, tapez : ver [Entrée].

Précautions à prendre

La modification des paramètres de votre ordinateur n'est pas quelque chose à prendre à la légère. Une erreur et une partie de votre ordinateur ne serait plus utilisable (mais ce n'est pas irrémédiable). Pour parer à toute éventualité, préparez la disquette de démarrage comme indiqué dans PC NOVICE N°27, puis copiez les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS sur une autre disquette, en tapant :

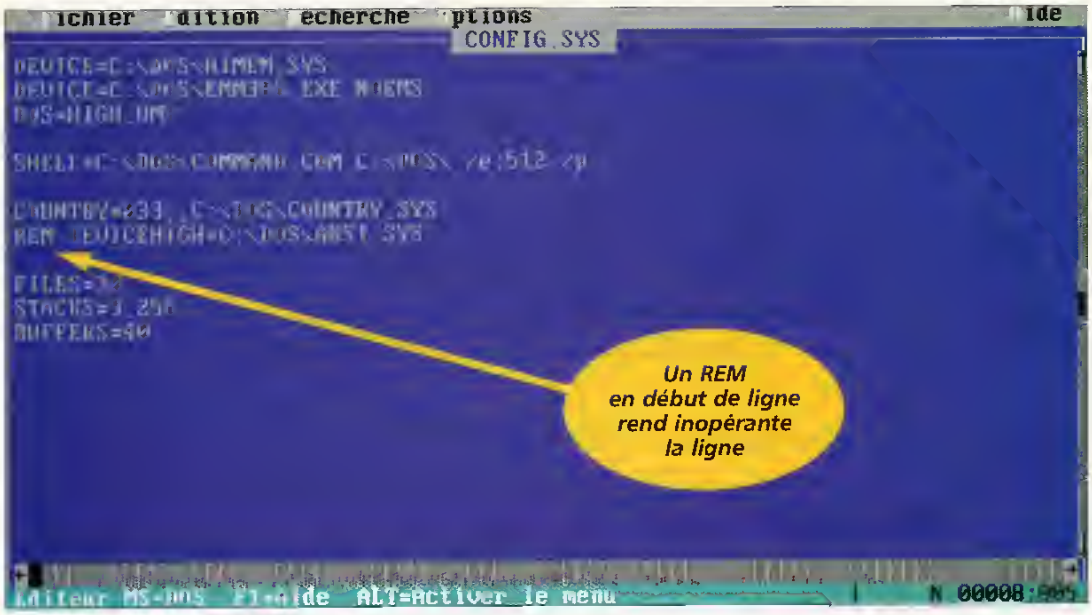
copy c:\autoexec.bat a: [Entrée]
copy c:\config.sys a: [Entrée]

De cette manière, vous pourrez toujours récupérer les fichiers originaux en cas de problème : allumez l'ordinateur avec la disquette de démarrage, insérez ensuite l'autre disquette, puis tapez :

copy a:\config.sys c:\ [Entrée]

ou si c'est l'autre fichier qui pose problème :

copy a:\autoexec.bat c:\ [Entrée]



Un REM neutralise une ligne.

Ainsi, vous repartirez sur les anciennes bases et pourrez les remodifier.

Comment effectuer les modifications

• MS-DOS s'accommode de plusieurs espaces entre deux mots, il n'en détectera qu'un seul. En revanche, ne mettez jamais d'espace pour écrire un nombre.

• MS-DOS ne fait pas la différence entre les majuscules et les minuscules. Les majuscules employées pour les noms de commande dans cet article n'ont pour seul but que de fournir une meilleure lisibilité.

• évitez d'effacer une ligne directement. Rendez-la inopérante dans un premier temps (en mettant en début de ligne un point virgule - ; -), puis si tout fonctionne encore correctement, vous pourrez la supprimer définitivement.

• une ligne ne peut excéder 255 caractères.

• MS-DOS est un produit américain. Il ne comprend donc pas les accents. Evitez donc d'utiliser des caractères accentués.

• évitez de modifier l'ordre d'apparition des différentes lignes d'instructions sans redoubler de précautions. Il pourrait s'en suivre une série de désagréments, comme l'arrêt de votre machine.

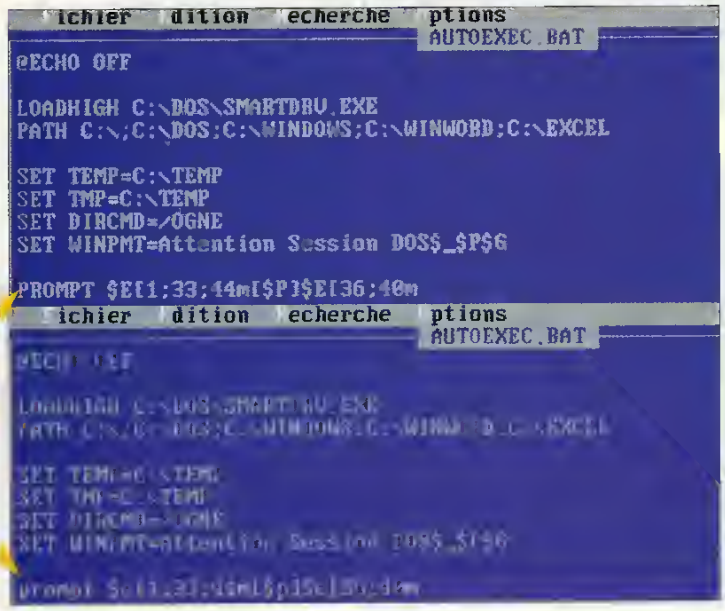
Après les modifications

Il est plus prudent d'effectuer une modification à la fois, puis de la tester. Il vous sera ainsi plus facile de trouver d'où vient un éventuel problème.

Une fois la modification réalisée et le fichier sauvegardé, relancez votre ordinateur, soit en l'éteignant pendant quelques secondes (jamais de coupure-rallumage immédiat, cela endommage les composants), soit en pressant le bouton RESET sur la face avant de votre ordinateur (s'il en possède un), ou soit en appuyant simultanément sur les touches CTRL, ALT et Suppr.

Pendant le redémarrage, regardez bien les messages à l'écran. Ils vous indiquent comment se déroule la mise en route de l'ordinateur.

Si cette phase s'est bien déroulée, testez ensuite les différents équipements de votre ordinateur : clavier, souris, écran, carte son, modem, imprimante, scanner, etc. sous MS-DOS ET sous Windows. Pour cela, utilisez des programmes de dessins, de



Les majuscules ne sont pas nécessaires.

musique, de communication, etc. et pourquoi pas, un jeu où le graphisme et la musique sont utilisés de manière intensive.
Si vous constatez une anomalie, rééditez le fichier mis en cause et annulez la modification.

Au cas par cas

Il est possible qu'au cours de vos tentatives d'optimisation vous bloquiez votre machine. Une solution consiste à démarrer sur une disquette et à réinstaller la version d'origine des fichiers. Mais MS-DOS propose, depuis sa version 6.00, deux alternatives à cette solution : les touches F5 et F8, en haut de votre clavier. Lorsque votre ordinateur se met en route, vous pouvez lire sur l'écran, après le tableau récapitulant votre configuration matérielle (voir numéro précédent de PC NOVICE), le message suivant : «Démarrage de MS-DOS».
A la suite de ce message, une pression sur la touche F5 fera que MS-DOS ignorera purement et simplement le contenu des fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. Vous vous retrouverez alors avec un environnement vierge. Attention par exemple au clavier qui ne sera pas en français !!

```
prompt $e[1;33;44m[$p]$e[36;40m
LOADHIGH C:\DOS\KEYB FR,437,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LOADHIGH C:\DOS\DOSKEY.COM
LOADHIGH                SHARE EXE          /l:500 /f:5100
```

Les espaces ne sont pas importants sauf pour les nombres

Pour le texte, les espaces n'ont aucune importance

Pour les chiffres, il ne faut pas utiliser d'espace

La touche F8 offre plus de souplesse. Elle a pour effet que chaque ligne du CONFIG.SYS soit lue et affichée à l'écran. Le système vous demandera alors pour chacune d'elles s'il doit l'exécuter ou non. A partir du moment où vous aurez repéré la ligne fautive, vous pourrez passer outre son exécution. De plus, si vous possédez la version 6.2 de MS-DOS (tapez ver, puis sur Entrée pour connaître la version installée sur votre ordinateur), cette possibilité est étendue au fichier AUTOEXEC.BAT.

Tout d'abord, il convient de bien comprendre à quoi servent les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Le fichier CONFIG.SYS est destiné à configurer votre système. Ce fichier est lu par le système d'exploitation au démarrage de l'ordinateur. Il va y trouver des informations relatives au réglage des périphériques qui sont présents sur votre ordinateur. Ainsi, le réglage de l'écran, de la carte son, de la mémoire, etc. s'effectue au moyen de ce fichier.

Les programmes qui servent à régler le fonctionnement des périphériques s'appellent des pilotes de périphériques, ou plus communément (mais en anglais), des drivers. Il existe un driver par type de matériel.
Le fichier AUTOEXEC.BAT est un fichier BATCH (comme tous les fichiers portant l'extension .BAT).

En répondant O (Oui), vous exécutez l'instruction.

Il est possible de choisir d'exécuter ou non chaque instruction des fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS en appuyant sur la touche F8 au démarrage.

Glossaire

Application : voir Programme

Driver : programme un peu particulier qui va indiquer à votre ordinateur comment utiliser le matériel mis à sa disposition (mémoire, souris, écran, carte son ...). En français, il se nomme pilote ou gestionnaire de périphérique. Ces pilotes, un par matériel à exploiter, vont vous permettre d'utiliser pleinement les capacités de votre ordinateur.

Fichier : il constitue l'unité de base de stockage de votre ordinateur. C'est un ensemble cohérent d'instructions stockées sur un support magnétique (disque dur ou disquettes). Le fichier contient des informations encore appelées données. Le fichier vous permet, ainsi qu'à MS-DOS, de distinguer et de regrouper différentes familles de données. Un programme, un texte, une feuille de calcul, un graphique sont donc stockés sous forme de fichiers. Tout fichier porte un nom stipulant le type d'informations qu'il contient.

Logiciel : voir Programme

Mémoire : dispositif (circuit intégré, support magnétique, etc.) qui emmagasine les informations et les restitue à la demande. La mémoire se caractérise par son temps d'accès (la durée minimale pour trouver l'information), sa capacité, etc. On distingue les mémoires (ROM, RAM) et les mémoires externes (disquettes, disque dur, CD-ROM, etc.) encore appelées mémoires de masse.
MS-DOS : signifie MicroSoft Disk Operating System (Système d'Exploitation sur Disque de MicroSoft) et indique le nom du programme qui vous permet de faire fonctionner votre ordinateur. Ce programme qui démarre chaque fois que vous allumez votre ordinateur s'appelle un Système d'Exploitation.

Octet : une des unités mesurant la taille des informations (en informatique). Un octet = un caractère. Pour des raisons informatiques (calcul en puissance de 2), un kilo-octet n'est pas égal à 1 000 octets, mais à 1 024 octets.

Paramètre : indique à un programme ou à une commande MS-DOS sur quoi ou avec quoi ils vont travailler. Un paramètre est souvent un nom de fichier ou un nom de répertoire.
Périphérique : tout ce qui n'est pas le processeur et ses satellites immédiats (mémoire, etc.) est un périphérique. Il travaille sous la commande du processeur et permet la communication de l'ordinateur avec le monde extérieur. On distingue 3 classes de périphériques :
- des périphériques d'entrée qui servent à l'introduction des données dans l'ordinateur (le clavier, la souris...) ;
- des périphériques de sortie qui servent à communiquer les résultats d'une manière quelconque (un écran, une imprimante, un synthétiseur vocal ...),
- des périphériques de stockage qui servent comme mémoire auxiliaire (disquettes..).

Programme : ensemble des instructions qui commandent à l'ordinateur l'exécution de certaines tâches. C'est le synonyme de logiciel et d'application.

RAM : Random Access Memory (mémoire vive). C'est la mémoire dans laquelle l'ordinateur va pouvoir lire et écrire les données dont il a besoin pour travailler.

Répertoire : endroit où vous placez des fichiers de même nature ou formant un tout cohérent (voir PC NOVICE N°26). Ils ont une structure arborescente (forme d'arbre inversé) et le répertoire situé tout en haut (le père de tous les autres) s'appelle le répertoire racine (noté «\»).

Système d'exploitation : application qui vous permet de faire fonctionner votre ordinateur. Il est automatiquement lancé chaque fois que vous démarrez votre ordinateur. Pour en savoir plus, vous pouvez vous reporter au N°25 de PC NOVICE, consacré au système d'exploitation.

Un fichier BATCH est un fichier qui contient une suite d'instructions et d'appels de programmes. Ces programmes sont des programmes que vous pouvez lancer manuellement, c'est-à-dire directement au clavier, en tapant leur nom et sur la touche Entrée. L'avantage de regrouper ces commandes dans un seul programme est que toutes ces commandes seront automatiquement exécutées, l'une après l'autre et vous n'en n'oublierez aucune.
Le programme AUTOEXEC.BAT contient donc les applications que vous voulez voir lancées au démarrage de votre ordinateur. Il permet en plus de régler le comportement du système d'exploitation, comme les chemins de recherche ou la manière d'agir en fonction des instructions qu'il reçoit.

Nous avons vu aujourd'hui les généralités quant à la modification des fichiers de configuration. Il est important d'en prendre connaissance pour aborder sereinement la seconde partie dans laquelle nous détaillerons un fichier CONFIG.SYS standard, pouvant servir de base à toute configuration matérielle. ◆

Laurent Barrat

Le multimédia

Un mangeur d'espace

Les applications multimédia ont la fâcheuse tendance à occuper beaucoup de place. Les CD-ROM sont fort heureusement là, mais les disques durs s'encombrent malgré tout. Nous allons regarder comment lutter contre cette invasion, certes pacifique...

Un peu d'histoire

Le multimédia se développe aujourd'hui à une vitesse vertigineuse. Mais, au fait, que cache ce terme un peu vague ? Il consiste simplement à travailler (ou jouer..) avec des applications ou documents mêlant plusieurs types de données : du texte, du son et des images animées ou non.

Windows fut en la matière un précurseur. Les technologies du multimédia furent directement intégrées sur Windows, dès la version 3.1. Le multimédia permet de réaliser des prouesses, mais il présente un défaut : il coûte cher... si ce n'est en argent, du moins en espace occupé sur votre disque dur. C'est pourquoi tous ceux qui travaillent sur le développement d'applications multimédia ont rapidement imaginé toutes sortes de procédés de compression de données qui permettent ainsi de donner des tailles raisonnables aux fichiers. Parallèlement, la technologie du CD-ROM a vu le jour. Grâce à elle, on peut désormais stocker une quantité impressionnante de données sur un simple CD. Notons au passage que les CD-ROM et les CD audio relèvent de la même technologie. Chaque CD (ROM ou audio) peut contenir jusqu'à 640 Mo de données.
Le multimédia est donc largement lié à l'existence des lecteurs de CD-ROM. Des données de type multimédia sont installées en quantité non négligeable sur votre disque dur. Nous allons donc voir comment les gérer et éventuellement économiser un peu d'espace disque.

Le texte

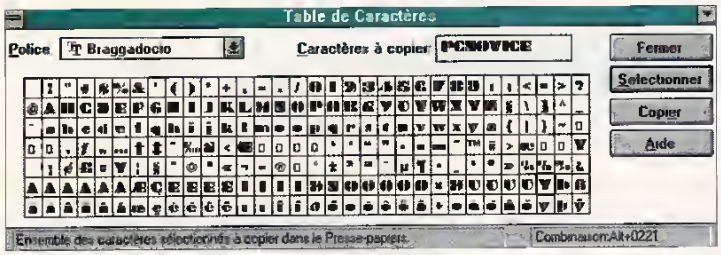
Le texte, bien que cela paraisse étonnant, fait partie du multimédia. Comment Windows gère-t-il la façon dont les informations sont présentées à l'écran, puis éventuellement imprimées ?
Windows utilise pour cela deux types de polices : les polices d'écran et les polices d'impression. Chacune de ces polices est en général associée à un fichier particulier. Cependant, par souci de simplicité, les informaticiens ont rapidement pensé à créer des polices qui pourraient remplir les deux rôles : les plus connues d'entre-elles sont certainement les police TrueType.
L'avantage immense des polices TrueType réside donc dans le fait que la police d'écran (affichage) et la police d'impression sont réunies en un seul fichier. Ainsi, plus de problème à se poser. Votre document prendra exactement la même forme à l'écran que sur papier. C'est ce qu'on appelle couramment le principe WYSIWYG (What You See Is What You Get) cher à Windows.
D'autre part, les polices TrueType ont été créées spécialement pour Windows. Leur utilisation est donc particulièrement recommandée... Les fichiers associés aux polices TrueType portent l'extension TTF. Ils seront donc faciles à repérer.

Soyez courageux...

Les fichiers de polices de caractères sont souvent placés dans le répertoire WINDOWS\SYSTEM. Honnêtement, on ne se sert régulièrement que de quelques polices, une dizaine au maximum... Or, le disque dur est souvent «encombré» de polices que l'on trouve «jolies», mais qui ne servent que très rarement, voire jamais ! Il est donc bon de faire un peu le ménage.

Visualiser des polices

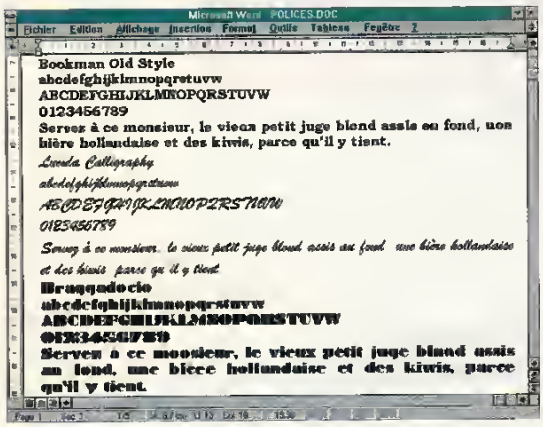
Avant de supprimer des polices, il serait bon de savoir à quoi celles-ci ressemblent. La Table de carac-



La table de caractères donne un aperçu sommaire d'une police.

tères, dont l'icône se trouve dans le groupe Accessoires, est un bon moyen de se faire une idée. Rien ne vaut cependant un exemple de texte pour se faire une idée correcte de l'allure d'une police. Vous pouvez pour cela taper un texte bref dans Write, puis le recopier autant de fois que nécessaire, à l'aide des commandes Copier et Coller. Après modification, vous possèderez alors un document présentant toutes vos polices. Notons au passage, pour les utilisateurs de Word 6.0, l'existence d'une macro automatique qui remplit les fonctions précédentes sans effort.

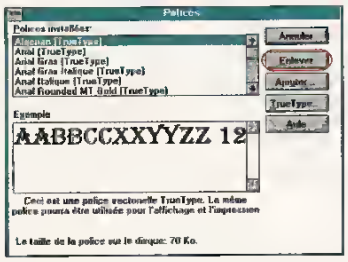
L'impression d'un tel document est fort utile. Non seulement vous aurez sous la main un exemple de chacune de vos polices, mais vous remarquerez également la très grande similitude de certaines polices entre-elles. Pourquoi les conserverait-on toutes ?



Ce document présente un ensemble de polices avec tous les caractères usuels.

Supprimer des polices

On peut employer deux techniques différentes pour supprimer des polices : le Panneau de configuration ou le Gestionnaire de fichiers. On accède au Panneau de configuration en double-cliquant sur l'icône correspondante du groupe Principal. L'icône Polices nous permet enfin de parvenir à la fenêtre Polices. La liste de celles déjà installées apparaît ici. Parmi les boutons à droite, le



Cette boîte de dialogue permet de savoir quelles polices sont installées.

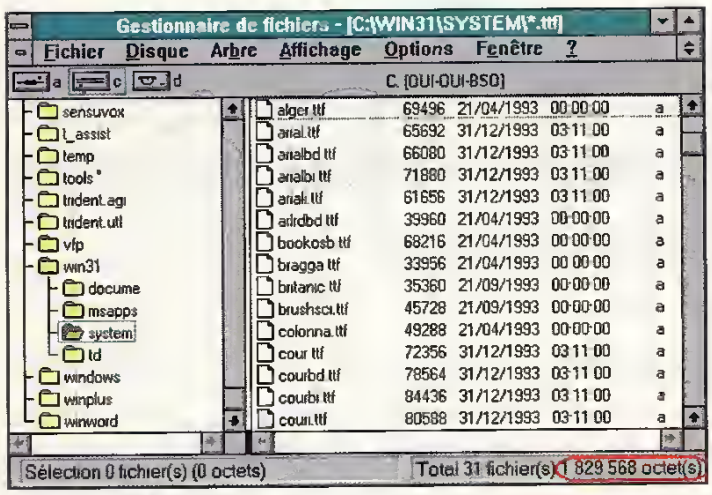
bouton Enlever est celui qui nous intéresse. Avant de cliquer dessus, il nous faut d'abord sélectionner les polices que l'on veut supprimer : les techniques de sélection Maj + clic et Ctrl + clic sont bien pratiques ici... Après un clic sur le bouton Enlever, un traditionnel message de confirmation apparaît. Il comporte cependant une case à cocher intrigante : Supprimer la police du disque ! En effet, il faut distinguer deux choses : la suppression réelle d'un fichier de police sur le disque dur et la suppression d'une police vis-à-vis de Windows.

Le bouton Enlever signifie donc par défaut supprimer une police pour Windows, mais pas sur le disque dur. Quel peut en être l'intérêt ? Windows, lorsqu'il démarre, consulte un fichier où sont inscrits tous les noms de polices que vous avez installées et les charge ensuite en mémoire (RAM). La suppression fictive de polices accélèrera donc nettement le lancement de Windows et libèrera de la mémoire... La suppression réelle de polices réalisera la même chose, mais allègera en plus votre disque dur.

Avec le Gestionnaire de fichiers

La seconde technique employée pour la suppression de polices passe par le Gestionnaire de fichiers auquel on accède par un double-clic sur son icône dans le groupe Principal. On se place dans le répertoire WINDOWS\SYSTEM, puis on filtre l'affichage (*.TTF) avec la commande Inclure du menu Affichage. Il ne reste plus maintenant qu'à sélectionner, puis effacer les fichiers. On remarque qu'une police est souvent composée de plusieurs styles : Normal, Gras, Italique et Gras Italique le plus souvent. La suppression d'une police complète passe donc généralement par l'effacement de quatre fichiers.

L'avantage du Gestionnaire de fichiers par rapport au Panneau de configuration réside dans la plus grande transparence des actions. On efface directement un fichier et on sait précisément quels fichiers restent. En particulier, on peut contrôler rapidement la présence d'éventuels doublons. Il suffit pour cela de lancer la recherche (Fichier Rechercher puis *.TTF) de tous les fichiers de polices TrueType. A vous alors de faire le tri... Lorsque le nombre de polices présentes sur votre disque dur est important (disons plus de vingt), il est même conseillé de créer un répertoire spécialement destiné aux fichiers de polices.



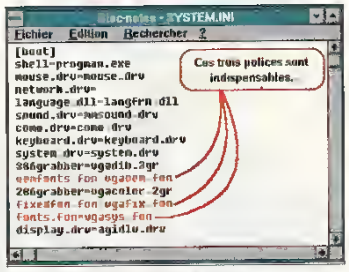
Les fichiers de polices TrueType sont souvent très nombreux et occupent une place importante.

On y copie alors tous les fichiers d'extension TTF, mais aussi FON et FOT.

D'autres polices

Jusqu'alors, nous n'avons évoqué pour la suppression que les polices TrueType. Elles ne sont pas les seules à exister sur votre disque dur. En effet, Windows et DOS ont besoin eux aussi de polices, ne serait-ce que pour afficher les caractères présents dans les menus, les boîtes de dialogue et autres. Ces polices ne sont pas destinées à être imprimées : ce sont donc des polices d'écran. Selon le type d'écran utilisé, les polices diffèrent. Afin de connaître quelles polices sont utilisées, il suffit de consulter le fichier SYSTEM.INI. Les trois polices concernées n'apparaissent pas dans la boîte de dialogue du Panneau de configuration, ceci évite une suppression intempestive. Attention donc lorsque l'on se trouve dans le Gestionnaire de fichiers !

D'autre part, des polices spéciales sont nécessaires à l'exécution des applications non Windows en mode texte couleur. Les fichiers correspondants sont :
CGA40WOA.FON,
CGA80WOA.FON,
EGA40WOA.FON
et EGA80WOA.FON.



Ces trois polices sont indispensables au bon fonctionnement de Windows.

Les noms de fichiers peuvent être légèrement différents selon la version de Windows (3.1 ou 3.11). Quoi qu'il en soit, ne les effacez pas ! Une dernière police est intensivement utilisée par le Gestionnaire de programmes et le Gestionnaire de fichiers : MS Sans Serif (SERIF.FON pour le fichier). On peut la supprimer, mais la police de substitution dont Windows va devoir se servir risque d'être beaucoup moins agréable...

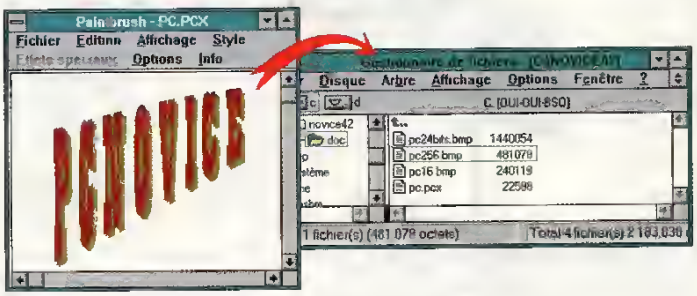
En résumé, les trois polices système sont INDISPENSABLES, les quatre polices pour les applications non Windows, ainsi que la police MS Sans Serif sont fortement recommandées. Libre à vous de choisir pour toutes les autres polices...

Les images

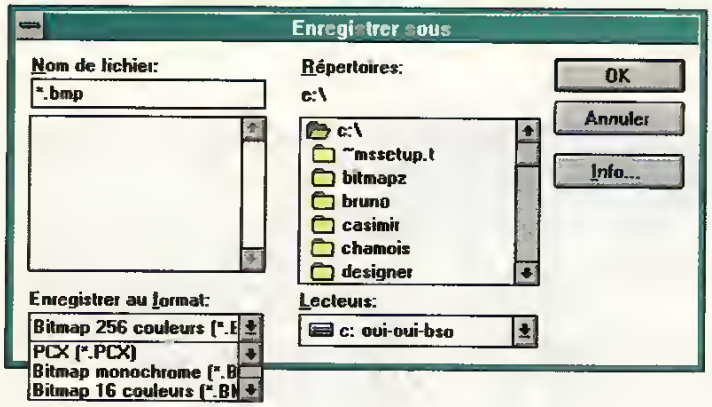
Après le texte, les images font partie des plus anciennes utilisations multimédia sur un ordinateur. Ceci explique donc le grand nombre de formats de fichiers définissant des images. Certains formats intègrent directement une compression de données (GIF, TIF ou PCX) mais d'autres, moins performants, n'effectuent aucune compression (BMP).

Regardons ce que cela peut donner avec Paintbrush. Ce logiciel, fourni avec Windows, se lance en double-cliquant sur l'icône en forme de palette dans le groupe Accessoires. Créons un dessin assez simple, puis enregistrons-le. Paintbrush ne peut enregistrer les fichiers que sous deux formats : BMP ou PCX.

Le format BMP, abréviation de Bitmap, ne compresse absolument pas les données : l'image est considérée comme un grand rectangle constitué de points (appelés pixels), chaque point est enregistré avec sa couleur. On peut alors choisir différentes formes de fichiers BMP selon le nombre de couleurs utilisées ou non : noir et blanc, 16, 256 ou 65 536 couleurs ou plus encore.



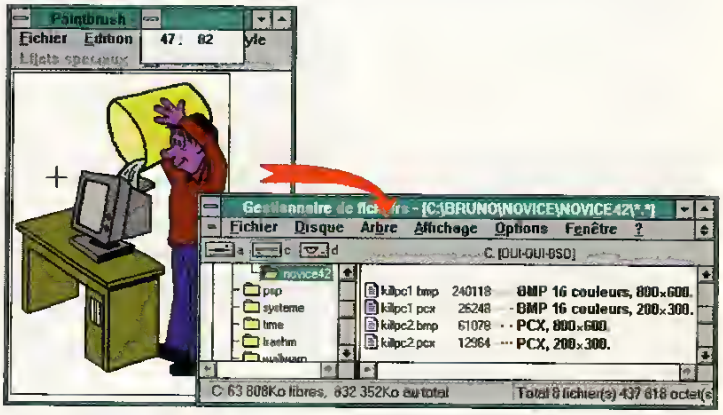
Pour une même image, la taille du fichier peut être très variable selon le format choisi.



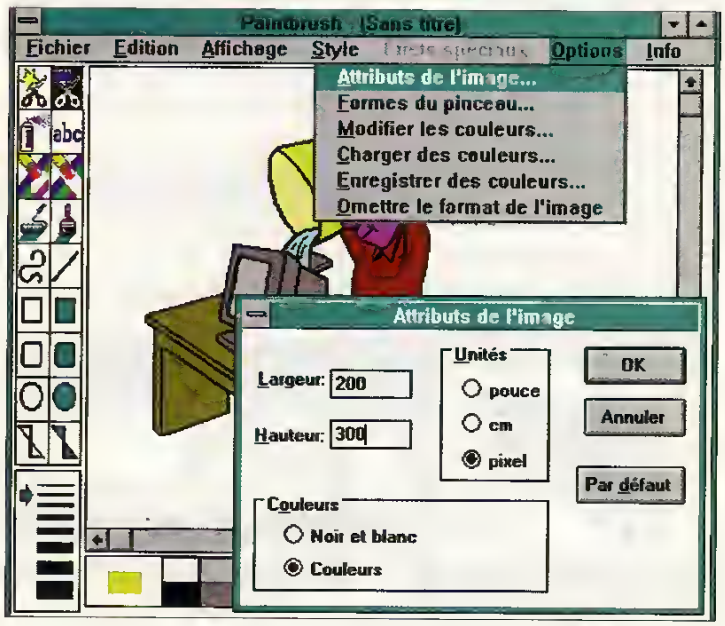
Paintbrush reconnaît deux types de formats pour l'enregistrement : BMP et PCX.

Cette méthode simple crée des fichiers de taille importante, même si l'image est très simple. On peut cependant contourner cette difficulté. On veillera tout d'abord à choisir correctement le nombre de couleurs utilisées, voire l'option BMP noir et blanc. En second lieu, il faut savoir que Paintbrush permet d'ajuster la taille de l'image, c'est-à-dire du rectangle de points à enregistrer. Pour cela, on active l'option Attributs de l'image du menu Options.

Une boîte de dialogue indique alors clairement comment modifier la taille de l'image, soit en centimètres, soit en pixels. Un message de confirmation vous est alors adressé : il vous prévient que l'image précédente sera effacée pour laisser la place à un rectangle vierge aux nouvelles dimensions. Si votre image était déjà dessinée, il vous faudra penser à la Copier (Sélection avec les ciseaux, puis Ctrl + C) dans le Presse-papiers, puis à la faire réapparaître, grâce à la commande Coller (Ctrl + V). Paintbrush fournit, d'autre part, un petit outil permettant de déterminer la taille réelle de votre image. Activons pour cela la commande Position de la souris du menu Affichage. Une petite fenêtre indique alors en permanence la position du curseur mesurée en pixels, à partir du coin supérieur gauche sur votre écran. A vous de mesurer la taille exacte de vos images.



La dimension de l'image fait également beaucoup varier la taille du fichier : les gains sont notables.



Cette technique permet de réduire considérablement la taille des fichiers.

Le son et le reste...

Le texte et l'image sont les premières applications multimédia apparues sur PC. Le son et les animations arrivèrent bien après. Les standards développés prirent en compte, dès le début, les problèmes d'espace : des procédés de compression plus ou moins performants existent. Il n'en reste pas moins vrai que les animations vidéo (fichiers AVI par exemple) et les sons (fichiers WAV, MID ou MOD entre-autres) occupent des espaces énormes. A vous donc de faire la bonne mesure entre l'utile et l'agréable... ◆

Fabrice Williot

Une question, un problème ?

Ayez le réflexe PC NOVICE

MATERIEL

M. Rezer, du Creuzot, a essayé le mesureur de performances TESTIT. Il nous rapporte le résultat suivant : sous DOS, TESTIT annonce un indice de performances de 90, au lieu du 166.7 théoriquement prévu pour un 486DX2-66. Sous Windows 95, il atteint l'indice théorique de 166,7 avec parfois des pointes à 200 !

Un résultat effectivement étrange et qui laisse supposer que TESTIT est moins indépendant de la configuration que son auteur ne le prétend ! Après tout, TESTIT est un programme DOS comme un autre et Microsoft a toujours affirmé que le mode DOS de Windows 95 serait meilleur que le DOS 6.x... Ceci prouve bien qu'il faut faire très attention dans les tests comparatifs et bien préciser les conditions de test. Par ailleurs, les pointes à 200 sont classiques dans ce genre de mesure de performances et s'expliquent par les imprécisions sur les mesures de temps. Si vous avez une connexion Internet, vous pouvez rapporter ces résultats à l'auteur de TESTIT, comme il le suggère dans le logiciel.

DOS

M. Guffroy, de la Cabanasse, utilise un Goupil 2B6. Avec certains programmes, il reçoit un message <Trappe d'instruction non valide> <GLMON-2B6 v1R7 débogueur résidant en ROM>, suivi d'un signe + et d'un curseur clignotant.

Il aurait été intéressant de savoir quels sont les programmes qui provoquent une telle erreur ! En l'absence de telles précisions, nous supposons que les programmes coupables exigent au minimum un processeur 386. Les erreurs seraient alors dûes à des instructions 386 inconnues du 286, d'où l'accès au débogueur (dépanneur) intégré dans le BIOS du système. Pour sortir du débogueur, tapez simplement la lettre q, suivie de la touche Enter.

M. Barbier, de Soissy sur Seine, est intéressé par l'émulateur de coprocesseur Q87 dont nous avons parlé dans PC NOVICE N°38. Il demande comment se procurer cet utilitaire.

Ce programme est un freeware, il n'est donc pas commercialisé. Il est disponible en téléchargement sur tous les services en ligne : Compuserve, AOL, etc., ainsi que sur le serveur WEB de Microsoft : http://microsoft.com, dans la section Software Library. Faites une recherche sur Q87 * , au cas où la version stockée sur le serveur serait compressée.

Nous tenons cependant à vous mettre en garde : ce programme ne remplace pas réellement un coprocesseur et n'apporte aucun gain de vitesse pour les instructions flottantes. Il répond simplement «présent» lorsque le coprocesseur est consulté et demande les calculs au processeur. Son seul intérêt est de permettre l'exécution de programmes qui testent la présence physique du coprocesseur.

M. David, de Saint-André les Alpes, possède un PC équipé d'un clavier AZERTY. Le fichier AUTOEXEC.BAT de sa machine comporte bien une ligne LH... C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS. Malgré tout, sous DOS, son clavier est vu comme un QWERTY. En revanche, il est bien géré comme un AZERTY sous Windows.

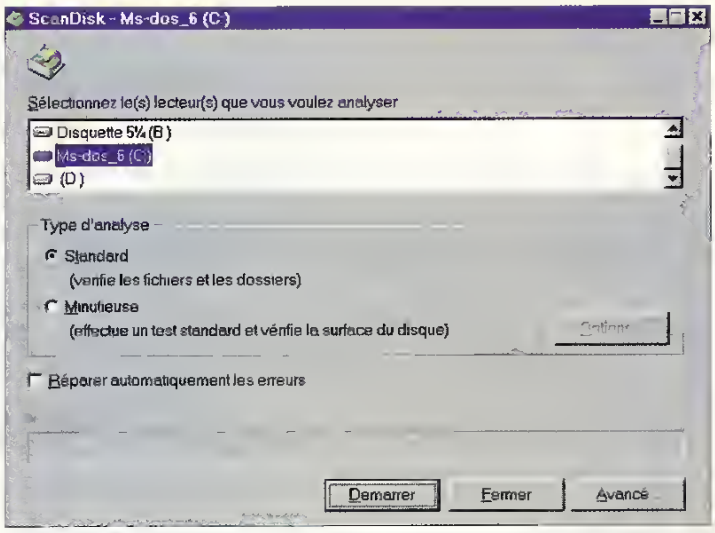
Vous êtes la n+1ème victime d'un bogue du DOS bien connu... Lorsqu'il n'y a plus assez de place en mémoire haute pour monter le pilote KEYB, celui-ci devrait s'installer en mémoire basse. En fait, il est purement et simplement ignoré ! La solution : déplacez la ligne d'appel de ce pilote en tête de votre fichier AUTOEXEC.BAT et relancez MEMMAKER. Le pilote sera ainsi installé en mémoire haute en priorité. Si cela ne fonctionne toujours pas, supprimez simplement l'ordre LH... de la ligne d'appel qui commencera donc par C:\DOS\KEYB... Le fait que le clavier soit correctement reconnu sous Windows est compréhensible : en effet, Win-dows possède ses propres pilotes de périphériques clavier/souris/écran qui prennent la main sur les pilotes DOS.

WINDOWS

M. Petit Sinturel, de Montpellier, voudrait pouvoir lancer alternativement deux Windows de configurations différentes pour deux utilisateurs qui se partagent la même machine.

Une configuration de Windows est déterminée par les fichiers WIN.INI, SYSTEM.INI, PROTOCOL.INI, PROGMAN.INI, WINFILE.INI et tous les fichiers d'extension GRP qui définissent les groupes du gestionnaire de programmes. A ces fichiers s'ajoutent bien sûr les fichiers INI des applications Windows, si les deux utilisateurs ont des préférences différentes. Il vous faut donc sauvegarder un jeu complet de tous ces fichiers pour chaque utilisateur et restaurer ce jeu avec un fichier BATCH sous DOS avant de lancer Windows. Il faut également sauvegarder le jeu à la fin de chaque utilisation de Windows pour préserver les modifications intervenues en cours de cession.

M. Vermeulen lance SYSEDIT. Il reçoit un message d'erreur «Impossible d'ouvrir le fichier C:\WINDOWS\WIN.INI». Les trois autres fichiers s'affichent correctement. Le fichier WIN.INI peut, malgré tout, être ouvert avec Write.

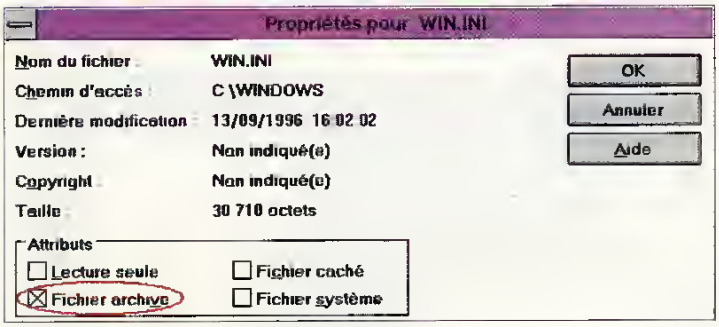


L'outil de maintenance du disque de Windows 95.

WINDOWS 95

M. Goupil, de Saint Maur, utilise un 486DX2-66 avec 2 disques et Windows 95. Le temps de chargement complet de Windows 95 est de plus de 2 minutes, ce qui lui semble excessivement long. De plus, son disque dur possède des secteurs défectueux qui empêchent un boot complet une fois sur deux. Il demande si ce problème peut être contourné ou s'il doit changer de disque.

Windows 95 est un système sophistiqué et il est effectivement très long à se charger. De plus, votre configuration logicielle semble chargée : peut-être avez-vous placé plusieurs programmes en démarrage automatique au lancement, ce qui allonge encore le processus. Enfin, les défauts du disque peuvent également causer problème, surtout s'ils portent sur des zones qui contiennent des éléments du système. Essayez de lancer la commande



Vérification des propriétés d'un fichier sous Windows 3.x.

Il est probable que, pour une quelconque raison, les attributs du fichiers ont changé. Lancez le gestionnaire de fichiers, ouvrez le répertoire C:\WINDOWS, cliquez une seule fois sur le fichier WIN.INI pour le sélectionner et faites Fichier/Propriétés (figure). Seul l'attribut «archive» doit être activé. Corrigez, validez et relancez SYSEDIT

Le Truc du Mois

Il nous est transmis par M. Pschénitchnikov, de Beaugency, et ravira les amateurs de protections multiples.

Certains programmes sont très utiles sous DOS, mais sont dangereux à lancer à partir de Windows : un programme de défragmentation, par exemple. Or, il est possible de créer des répertoires sous DOS dont le nom comporte des caractères «étranges», comme ALT+220 ou ALT+223. Ces répertoires seront visibles sous DOS, mais ignorés par le Gestionnaire de fichiers de Windows. Il suffit d'y dissimuler les fichiers critiques pour assurer une protection de bon niveau. Les amateurs de secrets pourront utiliser le même truc pour dissimuler des informations confidentielles stockées sur leur disque dur ; ils augmenteront encore la confidentialité en activant l'attribut H du répertoire (H pour Hidden, ou «caché»). Ceci se fait sous DOS, avec la commande ATTRIB «NOMREP» +H . Pour démasquer le répertoire, faire ATTRIB «NOMREP» -H . Merci à M. Pschénitchnikov qui gagne ainsi le traditionnel abonnement de trois mois à PC NOVICE.

Questions / Réponses

Prenez la plume !

Remplissez le formulaire ci-dessous et adressez-le à :

J.D. PRESS - PC NOVICE
Questions/Réponses
24 bis, rue du Gabon
75012 Paris

Les questions d'intérêt général seront publiées dans le journal

L'astuce du mois

Chaque mois, nous sélectionnons une astuce originale que vous nous aurez envoyée. Un abonnement gratuit de 3 mois à PC Novice récompensera les auteurs de celles publiées.

TRÈS IMPORTANT

Vos astuces : . . . . . .

Vos questions, vos problèmes : . . . . . .

Vous manquez de place? Continuez sur papier libre...

Votre configuration

Micro-ordinateur :

Marque et modèle : . . . . . .

Vidéo : . . . . . .

Processeur : . . . . . .

Mémoire vive (RAM) : . . . . . .

Capacité disque dur : . . . . . .

Logiciels : . . . . . .

Autres équipements : . . . . . .

Vos coordonnées

Nom : . . . . . .

Prénom : . . . . . .

Adresse : . . . . . .

Code postal : . . . . . Ville : . . . . . .

N° de tél. : . . . . . Age : . . . . . .

Votre activité : ❑ étudiant ❑ enseignant ❑ employé ❑ cadre ❑ assistant/secrétaire ❑ directeur/resp. de service ❑ autre

Votre employeur : . . . . . .

Effectifs : ❑ <10 ❑ 10-50 ❑ 50-200 ❑ >200

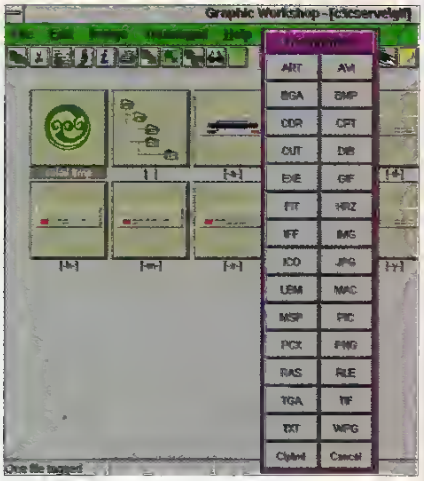
Votre service : . . . . . .

SCANDISK, accessible par Démarrer/Programmes/Accessoires/Outils système/Scandisk. Cet outil interdira les secteurs douteux du disque et déplacera autant que possible les données en danger vers des zones plus sûres. Lancez SCANDISK régulièrement. Si les problèmes se stabilisent, vous pouvez continuer avec le même disque. S'ils s'aggravent régulièrement, votre disque est en train de mourir et nous vous conseillons de sauvegarder vos données et de changer de disque de toute urgence.

M. Hadjamou, d'Asnières, possède un PC Olivetti qu'il a acheté avec Windows 95 préinstallé. Après un reformatage accidentel du disque, il a réinstallé Windows 3.1, mais le lecteur de CD-ROM et la carte son ne fonctionnent plus.
C'est compréhensible . Windows 95 intègre la gestion d'un grand nombre de lecteurs de CD-ROM et de carte son du marché, alors que Windows 3.x impose le chargement de pilotes livrés avec les périphériques. Dans votre cas, vous avez acheté le système avec Windows 95, donc il est normal que vous ne soyez pas en possession des drivers pour Win 3.x. En revanche, un fournisseur de PC avec du logiciel préinstallé sur le disque dur se doit de vous fournir une licence originale des logiciels, ainsi qu'un moyen de recharger ces logiciels s'ils ont été altérés. Vous êtes en droit d'exiger de votre revendeur une version OEM du CD-ROM de Windows 95, à charge pour vous de procéder à l'installation et à la configuration.

VBRUN 100/200/300.DLL

Vous êtes toujours nombreux à nous demander ces fichiers. Rappelons une fois de plus qu'ils sont disponibles en téléchargement sur le 3615 PCNOV. Les connectés à Infonie, Compuserve, AOL, etc. ou directement à Internet, pourront également le trouver dans de nombreuses bibliothèques d'utilitaires.



Le menu de conversion de formats de Graphic Workshop.

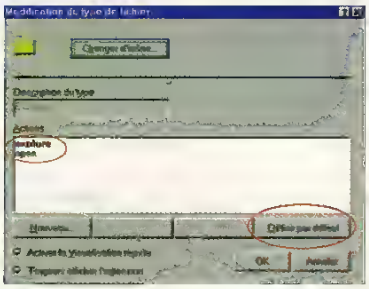
LOGICIELS

M. Maurel, de Caunes Minervois, utilise le shareware WINMORPH de PC NOVICE n°40. Il cherche pour le compléter un utilitaire de conversion d'images du format TGA au format BMP.
Un des meilleurs utilitaires de conversion d'images que nous connaissions est le shareware Graphic Workshop de Alchemy Mindworks Inc, un éditeur canadien (le produit n'existe qu'en anglais). Il assure les conversions entre plus de 30 formats d'images fixes et animées. Vous pouvez le télécharger à partir du site WEB de l'éditeur, à l'adresse http://www.mindworkshop.com/alchemy/gww.html.
Attention : il existe en deux versions : GWSWIN11.EXE pour Windows 3.1x et GWS95.EXE pour Windows 95. Et bien sûr, si vous l'utilisez régulièrement, n'oubliez pas de payer la licence ! ◆

Olivier Vincent

WINDOWS 95
LA CHASSE AUX FENÊTRES OUVERTES

Lorsque vous ouvrez un dossier, une nouvelle fenêtre s'ouvre, mais la fenêtre «parente» reste ouverte. Si vous accédez à une cascade de dossiers emboîtés, votre bureau se couvre ainsi rapidement d'une multitude d'encombrantes fenêtres qu'il faudra refermer une par une à la main. Vous pouvez éviter ces débordements de la façon suivante : ouvrez l'Explorateur Windows, sélectionnez Affichage/Options/Types de fichier. Déroulez la liste jusqu'à l'icône Dossier. Double-cliquez sur l'icône, une fenêtre «Modification du type de fichier» apparaît. Dans la zone Action, vous devez trouver «open» en gras et «explore» en police standard. Cliquez sur «explore», puis sur le bouton «Définir par défaut» et enfin fermez. Si vous ouvrez à nouveau la même fenêtre, vous devez trouver «explore» en gras. Lorsque vous ferez un double-clic sur un dossier, c'est maintenant l'Explorateur Windows qui s'activera. Un autre double-clic à l'intérieur de l'Explorateur et c'est l'arborescence dans l'Explorateur qui changera. Vous retrouverez ainsi un comportement analogue au Gestionnaire de fichiers de Windows 3.x.


Ouverture par défaut de l'Explorateur de Windows 95.

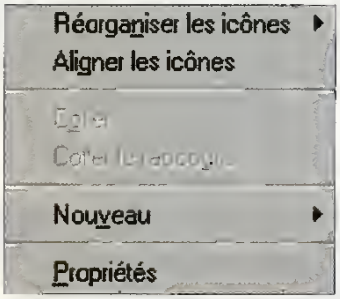
Configurez votre environnement de travail

Un autre avantage de Windows 95 est qu'il donne la possibilité de configurer totalement son environnement de travail. Pour cela, nous avons écrit un roman-photo, afin que puissiez suivre pas à pas les opérations et les reproduire sur votre ordinateur.

Définition du bureau

Le bureau est l'espace qui existe lorsque vous allumez votre ordinateur. Il comporte :

- une barre de tâches (celle qui contient le menu démarrer),



Menu du clic droit sur une partie vierge du bureau.

- des icônes représentant des programmes ou des raccourcis,
- un espace appelé fond d'écran qui normalement est vert-bleu uni.

Comment le configurer

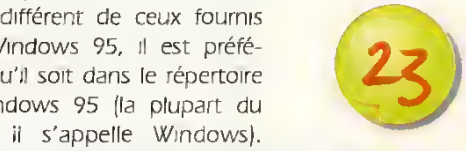
Il faut se positionner sur le fond d'écran et appuyer sur le bouton droit de la souris. Un menu apparaît ; il vous donne les possibilités suivantes :

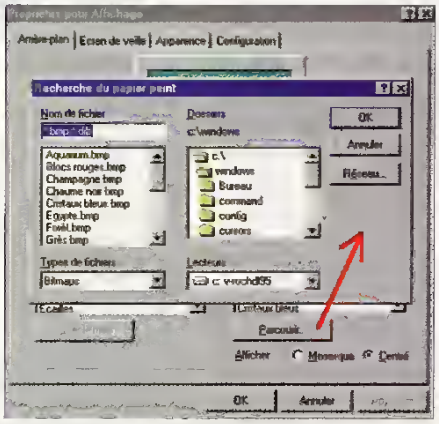
- partie 1 : pour arranger les icônes,
- partie 2 : fonctions de couper coller,
- partie 3 : rajout d'une icône (ou raccourci) sur le bureau,
- partie 4 : les propriétés du bureau.

Nous allons nous intéresser à la quatrième partie. Cliquez sur propriétés : une fenêtre avec 4 onglets apparaît.

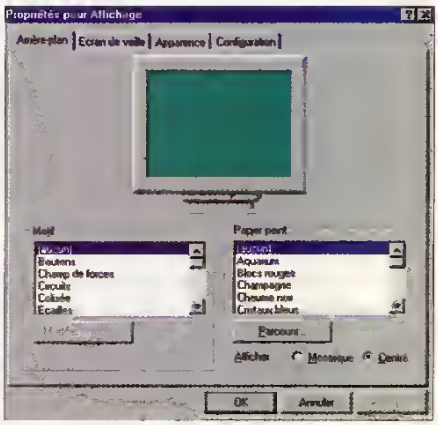
L'onglet arrière-plan

Cet onglet permet de configurer le fond d'écran. Vous pouvez mettre n'importe quelle image en format BMP. Ce format est l'un des plus anciens sous Windows. Votre image est traduite en une suite de points. Pour mettre un fichier différent de ceux fournis avec Windows 95, il est préférable qu'il soit dans le répertoire de Windows 95 (la plupart du temps il s'appelle Windows). Vous pouvez cependant aller chercher n'importe quel fichier, grâce au bouton Parcourir. Comme vous pouvez le constater sur cet écran, il y a deux types d'images : le motif et le papier peint. La différence est la taille de l'image. Par exemple, le motif rivet sera de 16 points par 16 points, alors qu'une image, celle



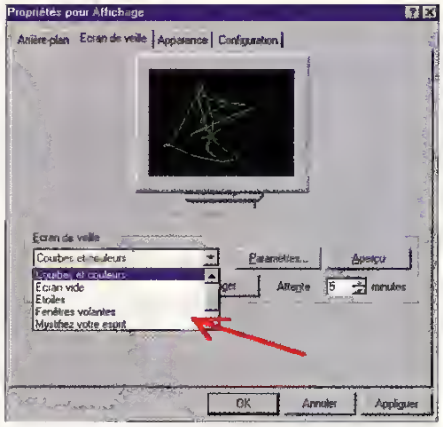


Le bouton parcourir affiche l'arborescence de votre système.

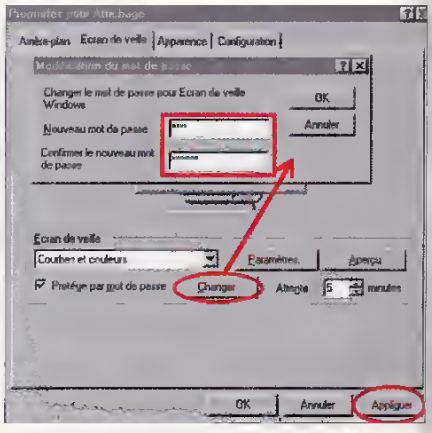


La fenêtre propriétés concernant le screen saver.

d'un dauphin par exemple, fera 800 par 600, ce qui peut être trop grand si votre écran est configuré pour accepter 640 par 400. Nous verrons plus loin comment faire passer votre écran de 640 x 400 en 800 x 600 (si votre carte écran le permet). Comme vous le remarquez aussi, vous pouvez afficher votre dessin sous forme de mosaïque. Cela permet de répéter un motif sur tout l'écran. Cette option est surtout utilisée pour les motifs.



Les différents écrans de veille.

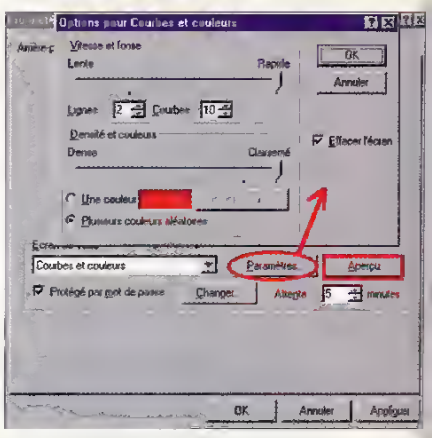


L'écran du mot de passe de l'écran de veille

L'onglet Ecran de veille

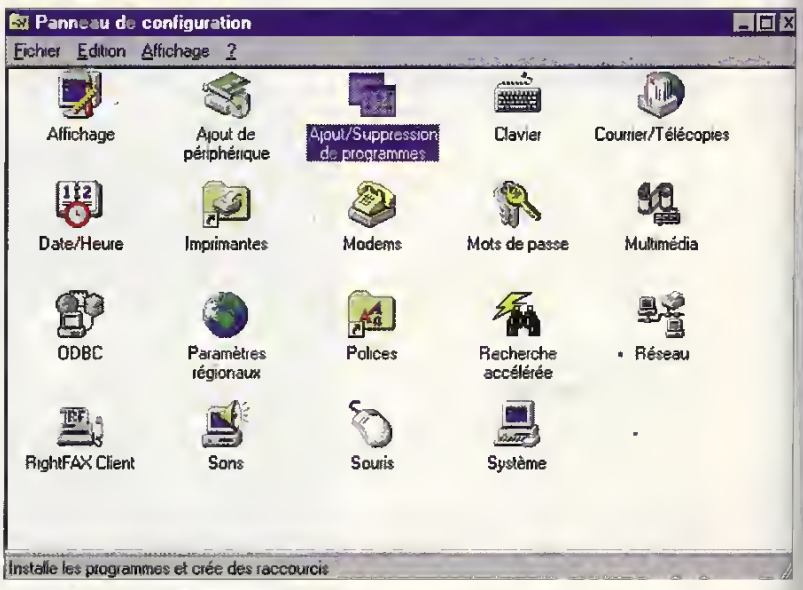
L'écran de veille permet aux écrans de ne pas s'abîmer. L'écran est constitué de verre, mais aussi d'une matière qui ressemblerait à du sable. Cette matière est «bombardée» par des électrons à longueur de temps. Il existe un rafraîchissement de l'écran pour éviter que cette matière ne s'incruste dans le verre. Cependant, si vous laissez votre ordinateur allumé sur le même écran sans rien toucher, vous aurez une incrustation irrémédiable dans le verre et même en éteignant l'écran, vous constaterez la trace des fenêtres comme si l'écran était allumé. Pour constater les dégâts ainsi occasionnés, regardez bien les distributeurs de billets qui n'ont pas d'économiseur d'écran.

Attention : il ne faut pas mettre un économiseur de veille provoquant un écran noir lorsque l'on a un portable car la technologie de l'écran n'est pas la même que celle employée dans un écran de bureau. Windows 95 seul ne per-



Les options pour l'écran de veille «Courbes et couleurs».

L'onglet Ecran de veille.



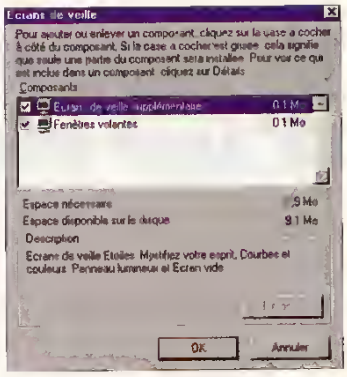
Icône Ajout/suppression de programmes.

met pas de créer des économiseurs d'écran. Il faut avoir certains logiciels (shareware) qui permettent de transformer une suite d'images en un fichier Screen Saver (SCR). Vous avez donc à votre disposition cinq ou six économiseurs d'écran. Si toutefois vous en voulez plus, il faudra alors les installer. Pour cela, suivez la procédure suivante :

- allez dans le panneau de configuration,
- icône Ajout/suppression de programmes,
- onglet Installation de Windows,
- dans les accessoires, choisissez les écrans de veille,
- cochez Ecrans de veille supplémentaires.

Puis le système vous demandera d'introduire soit des disquettes, soit un CD-ROM, munissez-vous donc de ces supports avant de lancer les opérations.

Le mot de passe de l'économiseur d'écran permet, en cas d'absence, de bloquer les petits curieux qui veulent savoir ce que vous faites. Si vous êtes chez vous, il est inutile de mettre un mot de passe car en cas d'oubli de celui-ci, vous seriez obligé de relancer votre ordinateur et risquer de perdre des données. Il existe un moyen simple pour changer le mot de passe de l'économiseur d'écran : au démarrage, avant de faire quoi que ce soit, désactivez-le !!! En effet, ceci est une des failles de cette sécurité : l'économiseur ne vous oblige pas à rentrer l'ancien mot de passe pour le désactiver ou en changer.



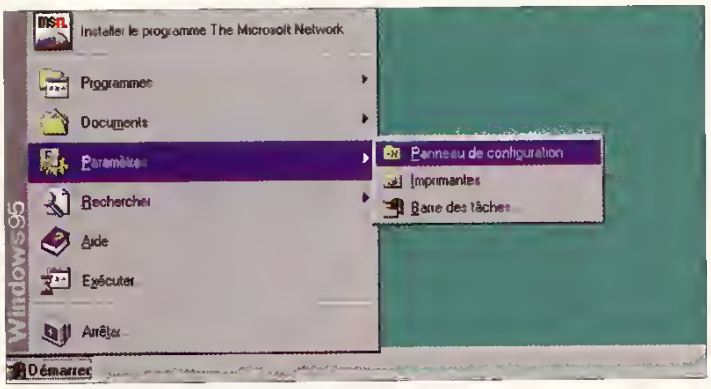
Cochez Ecrans de veille supplémentaires.

Enfin, sachez qu'il est possible de configurer les écrans de veille. Par exemple, vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre d'étoiles, ainsi que leur vitesse de défilement. **Attention** : plus vous mettrez d'options, moins vous aurez de mémoire pour travailler. L'économiseur d'écran se charge en mémoire au démarrage et travaille en arrière-plan. Il est donc nécessaire pour vous de ne pas mettre des économiseurs «trop gourmands».

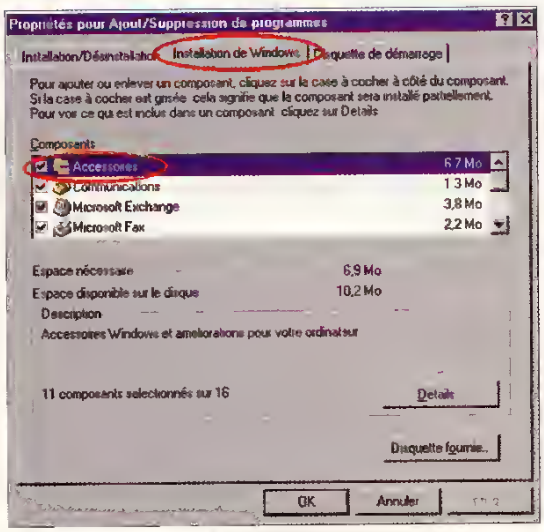
Il existe encore deux autres onglets :

- apparence,
- configuration. ◆

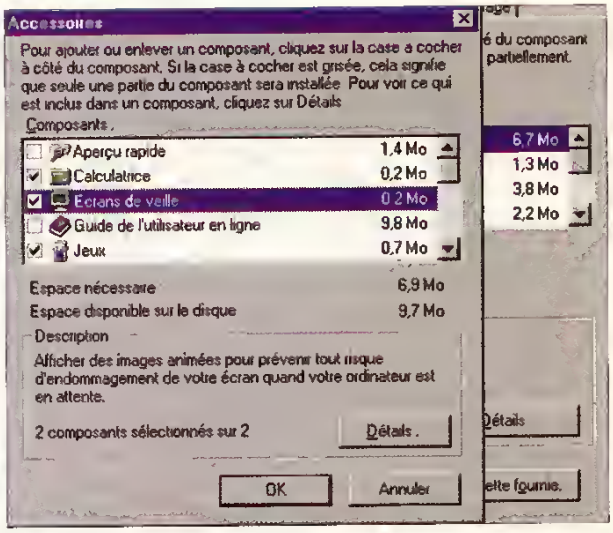
Rock Lombardon



Pour accéder au panneau de configuration.



Onglet Installation de Windows.



Dans les accessoires, choisir les écrans de veille.

Programmation d'un jeu de rôle (II)

Le règne de la violence

Nous allons voir aujourd'hui comment créer des personnages complets, avec armes et armures. Ensuite, nous les ferons combattre pour notre plus grande gloire ! Notre système est évolutif, afin d'accepter de nouvelles armes et de nouvelles créatures. Vous pourrez créer votre propre équipement et le tester sur le terrain.

Les armes

Une arme est un objet permettant d'occasionner des dommages physiques à un ennemi. Il s'agit le plus souvent d'objets tranchants (épée) ou contondants (massue). Du point de vue de la simulation, l'élément le plus important d'une arme est son potentiel de dommages, c'est-à-dire le nombre de points de dégâts que peut produire l'arme. Mais le joueur a aussi besoin de connaître son nom et son prix. Il est possible de stocker toutes ces informations dans une variable structurée, grâce à l'instruction TYPE.

```
TYPE TypeArme
 Nom AS STRING*30
 Degats AS INTEGER
 Prix AS INTEGER
END TYPE
```

L'instruction DIM permet de créer une variable de type TypeArme. Elle est constituée d'une chaîne alphanumérique de 20 caractères, et de 2 variables numériques.

```
DIM Arme1 AS TypeArme
```

L'opérateur «.» permet de modifier ou d'accéder un élément stocké dans une variable structurée.

```
Arme1.Nom = «EPEE LONGUE»
Arme1.Degats = 4
Arme1.Prix = 300
```

Il est possible de stocker un grand nombre de variables structurées en utilisant un tableau.

```
DIM ListeArme(50) AS TypeArme
```

Cette technique de stockage est très intéressante sur le papier, mais elle cache un grave problème. L'instruction TYPE nécessite que les chaînes de caractères aient une taille fixe. Dans notre exemple, nous avons utilisé une chaîne fixe de 30 caractères.

```
TYPE TypeArme
 Nom AS STRING*30 <==
 Degats AS INTEGER
 Prix AS INTEGER
END TYPE
```

Chaque arme consomme 30 caractères pour le stockage de son nom, même si le nom est plus petit (la chaîne «POIGNARD» n'utilise que 8 caractères). Si le programme utilise 100 variables de type TypeArme, il utilise nécessairement 100*30 caractères, soit 3 000 octets. C'est beaucoup, surtout si la plupart des noms prennent moins de 10 caractères. Ce problème ne se pose pas avec les chaînes de caractères classiques, car le Qbasic gère automatiquement l'occupation mémoire des chaînes alphanumériques. Par exemple, le listing suivant n'utilise que 5 octets pour stocker le texte.

```
a$ = «ABCDE»
```

Hélas, l'instruction TYPE est incapable de contenir des chaînes de taille variables. Il faut impérativement définir la taille des chaînes à la création. Il est possible de ruser en mémorisant le nom des armes dans un tableau spécifique et les données numériques dans un autre tableau. Ceci est réalisable

Les jeux de rôles sont propices à d'étranges rencontres !

de la manière suivante :

```
TYPE TypeArme
 Degats AS INTEGER
 Prix AS INTEGER
END TYPE

DIM SHARED NomArmes$(MAXARMES)
DIM SHARED ListeArmes(MAXARMES)
                    AS TypeArme
```

Ce système permet de mémoriser facilement les caractéristiques d'un grand nombre d'armes. L'exemple suivant vous montre comment stocker une arme en mémoire :

```
num = 1
NomArmes$(num) = «EPEE»
ListeArmes(num).Degats = 4
ListeArmes(num).Prix = 30
```

Les jeux de rôle possèdent généralement une panoplie complète d'armes. Le joueur peut ainsi équiper les personnages avec l'armement qu'il désire. Cela permet aussi de doter les ennemis d'armes originales et peu courantes. Le créateur d'un jeu de rôle doit donc élaborer un arsenal complet. La méthode la plus simple pour cela est d'utiliser l'instruction DATA. Cela permet de définir les caractéristiques des armes directement dans le programme, comme le montre l'exemple suivant :

```
' DEFINITION DES ARMES
DefArmes:
' DATA Numéro, Nom, Degats, Prix
' DATA 0=Fin armes
' ------------------
DATA 1, «POIGNARD», 2, 30
DATA 2, «MASSE», 3, 20
DATA 3, «EPEE COURTE», 5, 200
' ---
DATA 20, «GRIFFES», 4, -1
DATA 21, «CROCS», 5, -1
DATA
```

Notre système reconnaît les armes artificielles qu'un humain peut utiliser et les armes naturelles qui font partie de certaines créatures (griffes, crocs, tentacules). La distinction se fait au niveau du prix. Alors que les armes artificielles ont un prix compris entre 1 et "beaucoup", le coût des armes naturelles est fixé à -1. Cela veut dire que ces armes ne sont pas vendables. On imagine difficilement une panthère passer chez un armurier pour commander deux paires de griffes et des crocs bien acérés !

Les programmes écrits en Qbasic ne peuvent pas utiliser directement les informations stockées dans des lignes de DATA. Seule l'instruction READ peut accéder au contenu des DATA. C'est pourquoi il faut écrire une routine qui lise les lignes de DATA et stocke la définition des armes dans les tableaux utilisables par le reste du programme. C'est ce que fait la routine suivante :

```
SUB ChargerArmes
 DIM n AS INTEGER
 DIM Arme$
 DIM Degat AS INTEGER
 DIM Prix AS INTEGER
 '
 RESTORE DefArmes:
 DO
  READ n
  ' TEST FIN DE DATA ?
  IF n = 0 THEN EXIT DO
  READ Arme$
  READ Degat
  READ Prix
  IF NomArmes$(n) <> «» THEN
    PRINT «ERR Arme «; n
    END
  END IF
  NomArmes$(n) = Arme$
  ListeArmes(n).Degats=Degat
  ListeArmes(n).Prix = Prix
 LOOP
END SUB
```

Les armes sont stockées sous la forme Numéro, Nom, Degat et Prix. Le corps de la routine est inclus dans une boucle DO-LOOP qui s'exécute sans fin. A chaque itération de la boucle, la routine lit le numéro de l'arme courante, puis son nom, son coefficient de dégâts et son prix. Elle stocke ensuite ces informations dans les tableaux NomArmes$ et ListeArmes. La lecture ne s'arrête que lorsque le numéro de l'arme vaut 0. Cela déclenche l'exécution de l'instruction EXIT DO qui provoque la sortie de la boucle.

Il ne fait pas bon sortir ce soir !

Chaque numéro possède un numéro qui lui est propre et qui sert à l'identifier dans le reste du programme. Il peut se produire un problème si le concepteur définit par erreur deux armes avec le même numéro. Il est possible d'éviter cela en testant le contenu du tableau NomArmes$. Si une arme est déjà présente en mémoire, l'indice du tableau NomArme$ correspondant contient le nom de l'arme. Dans ce cas, la routine affiche un message d'erreur et stoppe l'exécution du programme.

```
READ Arme$
READ Degat
READ Prix
IF NomArmes$(n) <> «» THEN
  PRINT «ERR Arme «; n
  END
END IF
```

En regardant les listings, vous vous demandez peut-être à quoi servent l'instruction RESTORE et le label DefArmes. Ils sont là pour positionner correctement le pointeur de lecture de l'instruction READ. Par défaut, l'instruction READ commence par lire le premier DATA du listing, puis passe aux suivants.
Mais comment le programme fait-il pour se repérer quand il y a plusieurs zones de DATA dans le listing ?

La réponse est simple : il ne sait pas. Heureusement, le Qbasic permet de placer des labels dans le listing. Un label est un mot suivi du symbole «:». C'est une sorte de marque-page informatique. Par exemple, il est possible d'écrire le label DefArmes: avant les instructions DATA contenant les armes. Lorsque le programme rencontre l'instruction RESTORE DefArmes, il sait que la prochaine instruction READ doit lire le contenu du premier DATA situé après le label DefArmes:. Cela permet d'accéder à un groupe de DATA précis, quel que soit le nombre de lignes de DATA utilisé dans le programme. Il suffit d'associer un label à chaque groupe de DATA pour y accéder facilement.

Les armures

Les armures sont des systèmes de protection limitant la puissance des coups reçus dans un combat. Un homme sans armure est une cible facile, tandis qu'un chevalier en armure est un adversaire difficile à vaincre ! Pour notre système de simulation simplifié, nous avons décidé d'attribuer un certain nombre de points de protection aux armures. Le stockage des armures en mémoire se fait de la même manière que les armes. Seuls les noms des tableaux divergent.

```
TYPE TypeArmure
 Protection AS INTEGER
 Prix AS INTEGER
END TYPE

DIM SHARED NomArmures$(MAXARMURES)
DIM SHARED ListeArmures(MAXARMURES)
                        AS TypeArmure
```

Les armures sont également définies dans des lignes de DATA. Voici un exemple de création :

```
' DEFINITION DES ARMURES
DefArmures:
'DATA Numéro, Nom, Protection, Prix
'DATA 0=Fin Armures
DATA 2,»VESTE DE TOILE», 0, 5
DATA 4,»ARMURE DE CUIR», 2, 200
DATA 5,»COTTES DE MAILLES», 4, 1000
' ---
DATA 20,»PEAU EN ECAILLES», 2, -1
DATA 0
```

Les combattants

Comme nous l'avons vu le mois dernier, les personnages sont définis par un certain nombre de caractéristiques physiques et mentales. Elles sont comprises entre 1 et 20. La valeur 10 correspond à la moyenne standard. Par exemple, un homme avec une force de 10 est dans la moyenne. Un enfant de 8 ans a une force de 5 et un haltérophile russe gonflé aux stéroïdes a une force de 17. Il est possible d'utiliser une variable structurée pour stocker

ces caractéristiques :

```
TYPE TypeCaracteristiques
  Force AS INTEGER
  Dexterite AS INTEGER
  Constitution AS INTEGER
  Perception AS INTEGER
  Intelligence AS INTEGER
  Volonte AS INTEGER
  Pouvoir AS INTEGER
  PointsVie AS INTEGER
END TYPE
```

Un personnage est également défini par ses compétences, c'est-à-dire par ce qu'il sait faire. Par exemple, un danseur de l'opéra a une compétence "Danse" très élevée. Les compétences sont exprimées en pourcentage de réussite. Un personnage avec une compétence de combat de 80% est un combattant redoutable, alors que Charlie Chaplin a une compétence de combat de 10%. Il peut y avoir un grand nombre de compétences dans un jeu, comme nous l'avons vu le mois dernier. Pour l'instant, nous allons seulement utiliser quelques compétences de combat.

```
TYPE TypeCompetences
 Combat AS INTEGER
 NbAttaques AS INTEGER
 Defense AS INTEGER
END TYPE
```

Une créature est définie par ses caractéristiques, ses compétences et son équipement. Nous avons regroupé toutes ces informations dans une variable structurée.

```
TYPE TypeCreature
 Caract AS TypeCaracteristiques
 Savoir AS TypeCompetences
 Arme AS INTEGER
 Armure AS INTEGER
 Vie AS INTEGER
END TYPE
```

Cette variable est un peu spéciale car elle contient elle-même des variables structurées. C'est une notion un peu bizarre à première vue, mais cela permet d'écrire un code plus lisible. L'exemple suivant vous montre comment utiliser l'opérateur « » et comment accéder à l'information Force qui se trouve dans la variable structurée Caract, elle-même stockée dans la variable structurée Bestiole.

```
DIM Bestiole AS TypeCreature

' MODIFICATION FORCE
Bestiole.Caract.Force = 15
```

De la même manière que les armes ou les armures, il est possible de stocker les créatures dans des tableaux et de les définir dans des lignes de DATA. Il y a juste un peu plus d'informations à définir.

```
DIM SHARED NomCreatures$(MAXCREA-
TURES)
DIM SHARED Creatures(MAXCREATURES)
                    AS TypeCreature

' DEFINITION DES CREATURES
DefCreatures:
'DATA Num'ro, nom$
'DATA Force, Dexterite, 'DATA
Constitution, Perception
'DATA Inteligence, Volonte,
'DATA Pouvoir, Points de Vie
'DATA Combat, NbAttaques, Defense
'DATA Arme, Armure
' --
' 0 = Fin des créatures
' --
DATA 1, «CHEVALIER»
DATA 14, 12, 15, 8
DATA 9, 14, 11, 15
' --
DATA 50, 2, 40
' EPEE COURTE (3) ET MAILLES (4)
DATA 3, 4
' --------------
' INDICATEUR DE FIN
DATA 0
```

Accès aux informations

Notre programme est en train de devenir complexe avec tous ces tableaux contenant plein de données. Il devient difficile d'accéder à une information particulière sans écrire des instructions complexes, ce qui est source d'erreurs et de bogues. C'est un problème classique, rencontré par tous les programmeurs voulant créer des programmes sophistiqués.
La solution est d'écrire des routines d'interfaces assurant la communication avec le programme et les données. Par exemple, vous voulez connaître la compétence de combat d'une créature. Plutôt que d'aller fouiller dans les tableaux contenant l'information, il est plus simple d'utiliser la fonction Get Combat dont voici le listing :

```
FUNCTION GetCombat (Creature)
 DIM combat AS INTEGER
 '
 combat = Creatures(Creature)
          .Savoir.combat
 GetCombat = combat
END FUNCTION
```

Cette fonction simplifie l'écriture des routines ayant besoin de connaître la force de combat d'une créature. Il suffit d'une instruction pour connaître l'information, comme le montre l'exemple suivant :

```
combat = GetCombat(ennemi)
```

Cette technique présente l'avantage d'assurer une indépendance du programme par rapport au stockage des données. Il est possible qu'à la suite d'une restructuration la manière dont vous gérez les données change. Par exemple, le nom ou le type d'un tableau peut être modifié. Si vous utilisez une routine d'interface pour accéder aux données, vous n'aurez à modifier que cette routine, sans toucher au reste du programme. C'est une sécurité intéressante.

Cette routine ne fonctionne correctement que si la créature sélectionnée est vraiment présente en mémoire. Vous pouvez intégrer une sécurité supplémentaire dans votre programme, en vérifiant si la créature existe bien avant d'accéder à sa force de combat. La tech-

suite p. 43

Internet

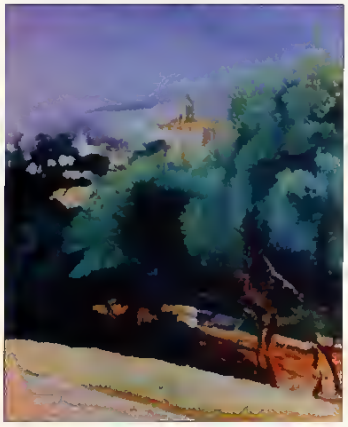
NOTE

La lecture de cette rubrique suppose que vous ayez déjà un accès Internet et que vous soyez familiarisé avec un logiciel de navigation. De plus, respectez les majuscules et minuscules dans les adresses citées.

A la découverte du Web (X)

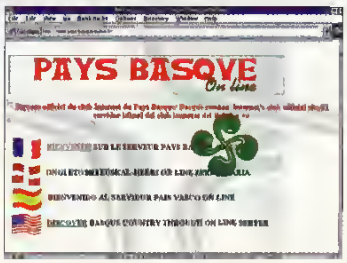
Ce mois-ci, peinture, tourisme, vins, football, musique, astrologie et bande dessinée. Vous saurez tout et en français.

Peinture sur http://www.allia-com.fr/galerie/cathara
Charles Cathara essaye de restituer la lumière des paysages méditerranéens, tourangeaux et blésois. Il réussit avec beaucoup de réalisme à rendre les couleurs de ces différentes terres.



Une toile de Charles Cathara.

Le site officiel de la Côte Basque.



Le site du Club Internet du Pays Basque.

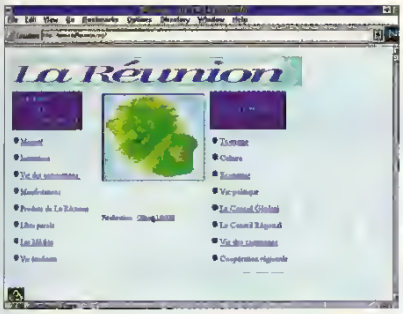
Allons faire un tour sur la côte basque avec le site http://www.cotebasque.archimedia.fr/
Site officiel de la Côte Basque, on peut y vivre les événements en direct de Biarritz, Bayonne, Anglet...
Restons encore au Pays Basque, avec le site du Club Internet du Pays Basque sur http://www.pays-basque-online.fr/. Des actualités et guides, une mine d'informations réactualisées en permanence, des œuvres collectives d'acteurs locaux. Plus de 300 pages.
Amis des bons vins, retrouvez-vous sur http://www.beaurenard.enprovence.com/
Le site du Domaine de Beaurenard. «Faites confiance à la tradition». Découvrez le Domaine de Beaurenard. Son vignoble de 55 ha à Châteauneuf-du-Pape et à Rasteau, la symphonie des 13 cépages, caves, vinification, savoir-faire, conservation, vins, palmarès : 204 médailles... La vinothèque : collection de 2 000 bouteilles de Châteauneuf dont certaines sont centenaires. Le caveau de dégustation où vous pouvez déguster tous les vins produits par la famille COULON, vignerons de père en fils depuis 7 générations.

Châteauneuf du Pape.

Le site du Domaine de Beaurenard.

Le site des Viticulteurs en ligne.

Pour ne pas perdre de bonnes habitudes, allez sur http://www.pacwan.net/raw/aoc/, le site des viticulteurs en ligne.
Les viticulteurs de Bordeaux, Bourgogne, Champagne, etc. vous présentent leurs vignobles et leurs vins. Un voyage initiatique à la découverte des grands crus.



Le site de l'île de la Réunion.

Ah les îles . Allez donc déjà visiter celle de la Réunion sur http://www.laReunion.org/
Site destiné à promouvoir L'Ile de La Réunion, ses habitants, sa culture, son économie, son folklore, ses entreprises, son cadre de vie

Amateur du ballon rond, comment se fait-il que vous ne soyez pas encore sur http://www.eene.fr/~perrier/FOOT/
Ce site regroupe l'ensemble des résultats du football en France pour la D1, D2, N1A et N1B il contiendra, dans le futur, une rubrique actualité

Le site du Football.

Le site de SkyRock Reims.

SKYROCK REIMS, sur http://planetepc.fr/skyreims
Vous propose les TOP du moment en musique, cinéma, vidéo,

Un petit voyage dans le Périgord...

...et la Dordogne

bande-dessinée, micro .. et des jeux-concours, plus des événements comme Cannes 96 ou Deauville 96 ..

Venez voyager au cœur de la Dordogne sur http://www.perigord.com/publiweb/guide.htm
Découvrez la région la plus riche en monuments historiques de France après Paris. Grâce à ce véritable guide, vous pourrez organiser d'inoubliables vacances dans un pays dont on vante à travers le monde la qualité de vie, l'accueil chaleureux, ainsi que la gastronomie, les événements culturels et les activités sportives

Visitez le doux pays...

Guide touristique de Franche-Comté sur http://www.fc-net.fr/tourisme/welcome.html
Ce site vous présente adresses, hôtellerie, restauration - sites naturels, grottes, musées - manifestations culturelles, folkloriques - horlogerie, artisanat, traditions, produits gastronomiques régionaux (vins, fromages, salaisons) loisirs été-hiver : baignades, pêche, ski...

...de la Franche-Comté.

Pour les amateurs d'astrologie, le site Web Astro sur http://www.webstore.fr/webastro/
Il vous propose les élaborations de thèmes astrologiques, numérologiques, thèmes astrologiques Chinois, etc.

Le site de Web Astro.

Enfin, les fans de Blake et Mortimer retrouveront leurs personnages favoris sur http://194.51.170.136:80/bm/
La fameuse bande dessinée de E.P. Jacobs est désormais présente sur le Web. Les héros : Blake, Mortimer, Olnk, les albums y sont présents. A visiter d'urgence..

Pour les fans de Blake et Mortimer.

En espérant que vous passerez d'agréables moments, nous vous disons à la prochaine fois. ◆

Laurent Barrat
lmb@imaginet.fr

Les Cyber-Délires d'un Cyber surfeur

Toute l'actualité vue par l'œil connecté de nos cyber-surfers. Où l'on apprend que le GSM vaut la vache folle, que Windows rêve de machines à laver, que l'on peut se former en charantaises, et qu'on n'a vraiment pas fini d'entendre parler d'Internet...

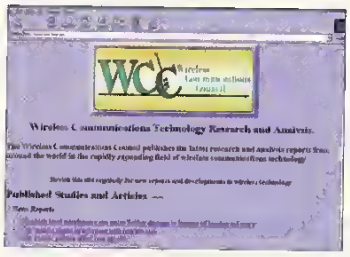
Cyber-Rumeurs

Le GSM, dangereux ?

Dans la série "la technologie est mauvaise pour l'âme humaine" voici le GSM en question.

Différents centres de recherche viennent en effet d'établir que le GSM pouvait avoir quelque fâcheuse conséquence sur certains organismes. Ainsi, les porteurs de Pacemaker sont priés de maintenir une distance minimale de 30 cm entre leur torse et leur téléphone mobile. Il leur est par ailleurs formellement interdit de le porter en poche de chemise. La raison en est simple : un GSM allumé génère des perturbations électromagnétiques qui entraînent un RESET du pacemaker.

Ce n'est pas tout, les porteurs d'appareils auditifs doivent éviter



les téléphones mobiles comme la peste sous peine de perdre le peu d'audition qu'il leur reste. Une expérience a prouvé qu'un GSM de voiture pouvait perturber le fonctionnement de certaines oreillettes à plus de 30 mètres de distance. A moins de 1,5 mètre, le bruit généré peut atteindre 130 db ! De quoi rendre sourde n'importe quelle oreille.

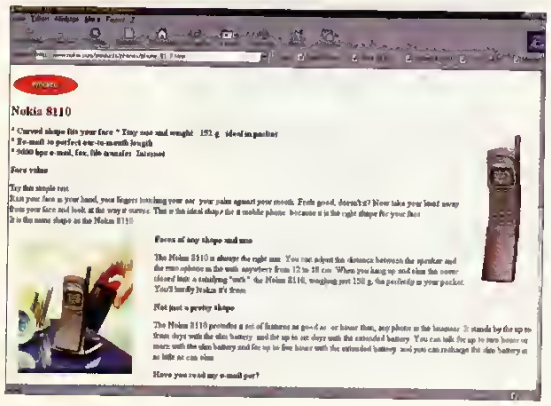
Et ce n'est toujours pas tout ... Il y a actuellement 8 procès en cours aux Etats-Unis dans lesquels les GSM sont accusés d'avoir déclenché des tumeurs au cerveau. Rassurez-vous, rien n'a encore été prouvé !

Et puisqu'on parle de GSM, citons deux nouveaux modèles originaux. Le Nokia 8110 est le premier portatif à pouvoir enfin se glisser dans la poche arrière du jean. Hyper léger et très fin, il possède une forme incurvée qui épouse la forme des fesses !

Le second est le plus petit portable du monde. A peine plus grand que le lobe de l'oreille ! Et comme du coup le micro se trouvait trop éloigné de la bouche (à moins d'une inénarrable grimace pour amener la bouche au niveau de l'oreille), Sony l'a doté d'un micro monté sur tige télescopique. Malin !

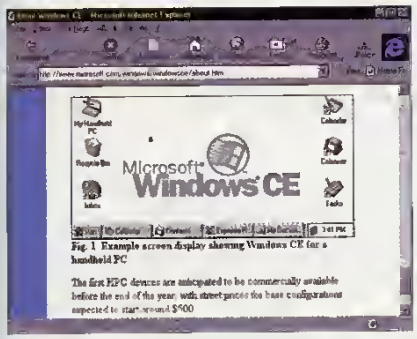
Pour en savoir plus :

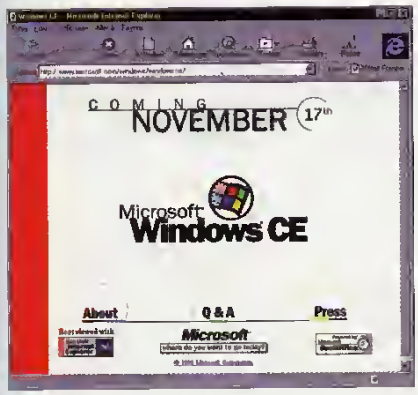
http://www.wcc.inter.net/
http://www.nokia.com
http://www.sony.com



B.Gates lave Windows en machine

Une vraie arlésienne. On en parle depuis si longtemps du rêve de Bill Gates de généraliser son interface Windows à tous les appareils grand public ! Et bien, une étape importante sera franchie le 17 novembre avec l'arrivée de Windows CE. Il s'agit d'un système d'exploitation particulier qui reprend le look et la convivialité de Windows 95 même si le reste est profondément différent. Windows CE apparaîtra en premier sur la nouvelle génération d'ordinateurs





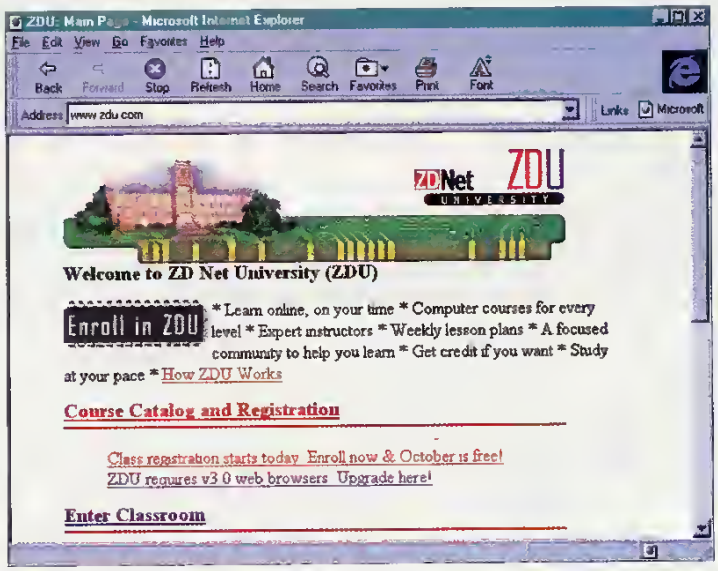
de poche basés sur des processeurs autres que ceux d'Intel : les HPCs. Casio, HP, Nec, Philips seront parmi les premiers à proposer ces HPC (Handheld PC). Ensuite, on devrait retrouver Windows CE dans toute une panoplie d'appareils grand public comme les systèmes WebTV, les Internet Web Phones, les consoles multimédia, les DVD, les téléphones, etc. A plus long terme, il n'est pas exclu de retrouver un dérivé de Windows CE sur nos machines à laver le linge !

Pour en savoir plus :
www.microsoft.com

Cyber-Formation

Des cours à domicile via le net

Vous souhaitez enrichir vos connaissances ou votre CV. Mais vous n'avez pas vraiment le temps de suivre des cours ? Qu'à cela ne tienne ! Aujourd'hui sur Internet vous pouvez suivre des formations quand vous voulez et



comme vous voulez. Ces formations sont par ailleurs gratuites ou vendues à prix défiant toute concurrence (de 10 à 50 F par mois). Ainsi Microsoft propose des formations aux techniques Internet. ZDNet vient d'ouvrir une véritable université virtuelle : la ZDU. Pour 4$ par mois vous pouvez suivre de vrais cours avec de vrais professeurs, devant votre ordinateur. Ces cours sont accessibles à tous pourvu que vous compreniez l'anglais.

Pour se former :
www.zdu.com

Cyber-Journal

Le futur de la Presse

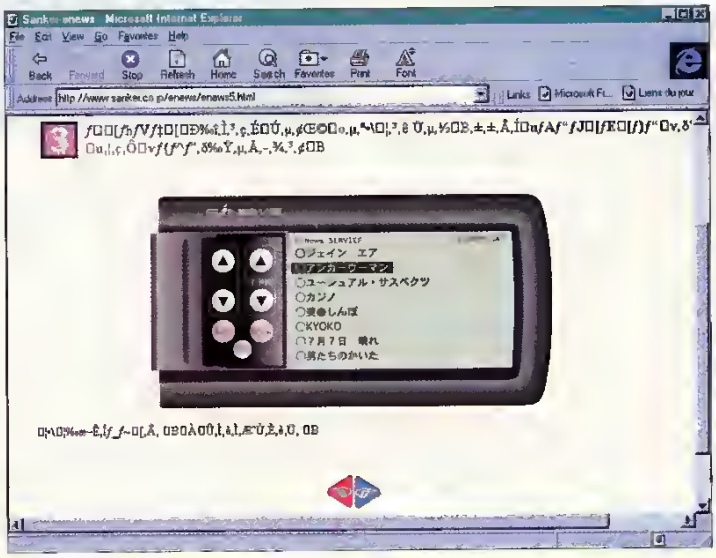
L'éditeur Japonais Sankei distribue désormais un quotidien sous une forme électronique à l'aide d'un terminal portable : le E-News. Le E-News tient dans la poche (une grande poche) et possède un écran ainsi que quelques boutons de navigation. Les informations sont transmises par ondes radio (un peu à la façon des radio-messageries comme le TamTam).

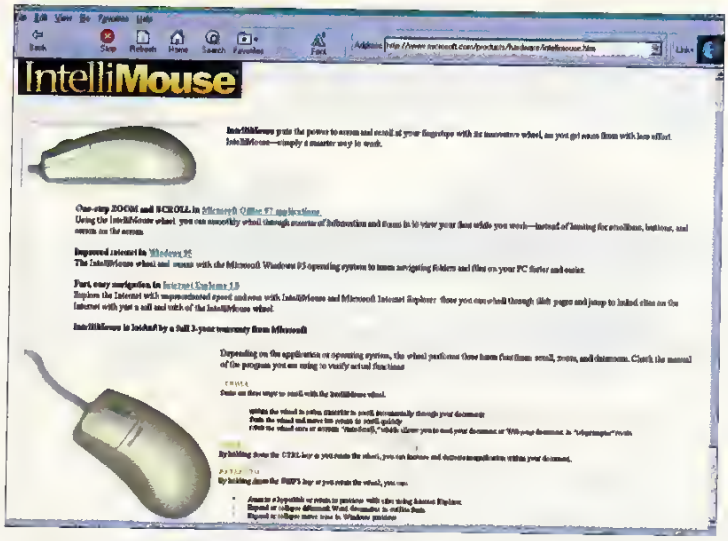
Dans combien de temps verrons-nous de tels systèmes en France ?

Cyber-Culture

Laisser tomber les encyclopédies

Les superbes encyclopédies en 10 volumes qui remplissent une armoire et coûtent une fortune sont mortes ! AOL s'est associé avec Bordas pour offrir à ses





abonnés des versions multimédia consultables "en ligne" de ses trois principales encyclopédies: encyclopédie générale 8ordas, et les 2 dictionnaires du XXème siècle

Pour y accéder il suffit d'être abonné à AOL et de se connecter sur la chaîne "Culture et Savoir". Une fonction de recherche en texte intégral permet de retrouver tous les articles concernant le ou les mots de recherche que l'on a saisi. Compuserve s'apprête également à inaugurer dans les prochaines semaines, un système similaire basé sur l'encyclopédie Larousse multimédia

Plus de détails sur :

www.aol.com et

www.compuserve.fr

Cyber-Gadgets

Des souris pour naviguer

Votre bonne vieille souris 2 boutons va bientôt ressembler à ces objets désuets qu'on laisse pourrir dans un placard. Car une nouvelle génération de souris fait son apparition : les souris conçues pour mieux naviguer sur le Web. Ces souris sont munies, en plus des traditionnels boutons, d'une molette au rôle variable. Soit elle facilite votre navigation dans les pages en avant ou en arrière, soit elle permet de scroller l'écran plus facilement.

Microsoft propose ainsi l'IntelliMouse. Sa roulette, située entre les deux boutons, sert également de 3ème bouton (on peut appuyer dessus).

Logitech, le roi européen, fête sa 100 millionième souris en lançant la "Surfman", un trackball infrarouge (donc sans câble) muni de 6 commandes.

Enfin Genius sort également une souris à molette équipée de 4 boutons.

Chacun de ces systèmes de pointage coûte aux alentours des 500F

www.microsoft.com

www.logitech.com

Cyber-Net

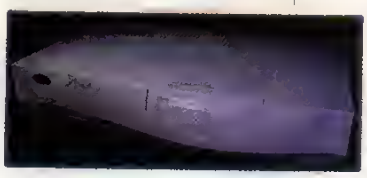
WebTV met Internet dans la télé

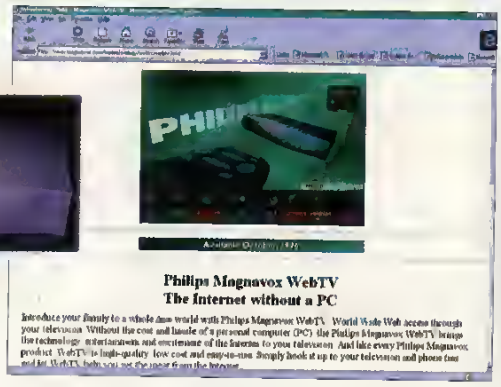
WebTV est un périphérique qui se connecte à votre téléviseur et vous permet de naviguer facilement sur le WEB. Bien moins cher qu'un ordinateur (moins de 2500F), il se relie d'une part au téléviseur familial, d'autre part à la ligne téléphonique et dispose d'un modem 28,8 Kbps. Il dispose d'une interface conviviale et ne demande aucune configuration préalable. On le branche et ça marche. Si ce système recueille actuellement l'attention de tous, bien qu'il soit uniquement disponible aux Etats-Unis pour le moment, c'est parce qu'il est soutenu par Microsoft, Sony et Philips ! Rien que ça ..

www.webtv.net

www.magnavox.com

www.sony.com





Cyber-Brèves

Gonflé !

Windows 95 est momentanément interdit de vente en Chine. On y a trouvé des messages de propagande contre le régime chinois. Ils sont l'œuvre du traducteur taïwannais de Windows 95. L'histoire ne dit pas ce que Bill Gates a fait de cet employé indélicat.

Riche !

Bill Gates est toujours l'homme le plus riche des Etats-Unis (du monde?) avec une fortune personnelle en augmentation de 4 milliards de dollars par rapport à 95. Sa fortune est estimée maintenant à 18,5 milliards de dollars.

GuéGuerre !

La guerre entre Microsoft et Netscape pour le monopole de la navigation Web n'est pas finie. Voici venir les versions 4.0 de Navigator et d'Explorer. Cette fois-ci on ne sait plus trop s'il faut encore appeler ça des logiciels ou des systèmes d'exploitation. Explorer 4.0 a en effet une étonnante allure de Windows 97 tant l'interface système est modifiée ! ◆

Loïc Duval

PC NOVICE

Abonnez-vous

Pour ne pas rester un éternel débutant

-20% sur le prix au numéro

3 bonnes raisons pour vous abonner

- Vous réalisez 20 % d'économie
- Vous ne manquez aucun numéro
- Vous recevez votre magazine en avant-première

468 F au lieu de 568 F

Bon à découper ou à photocopier

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

oui, je m'abonne à PC NOVICE pour 12 numéros au prix exceptionnel de 468 francs.

Je joins un chèque de 468 F à l'ordre de **J.D. Press**.

DOM/TOM et l'étranger (par avion) : 568 francs.

(l'abonnement ne comprend pas les hors-séries ou les numéros spéciaux)

A remplir et à retourner à J.D. PRESS - 24 bis, rue du Gabon 75012 Paris, accompagné de votre chèque libellé à l'ordre de J.D. PRESS.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

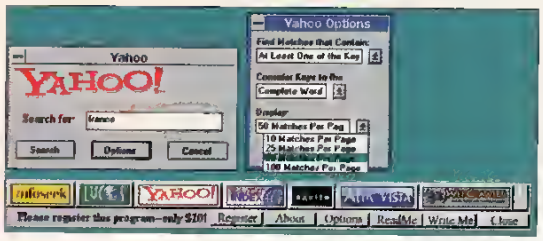
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....

Internet et éducation

Surfer efficacement et à moindre frais, réviser sa chimie et se divertir sont chose aisée avec notre superbe sélection.

WebSeek

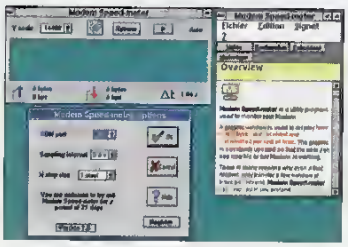
Outils indispensables aux websurfeurs, les moteurs de recherche se font de plus en plus nombreux. Face à cette prolifération, il fallait un programme permettant de lancer facilement une recherche sur certains d'entre-eux.
Nul besoin de connaître l'URL du moteur. Il vous suffit de cliquer, d'écrire les mots-clés et de sélectionner les options de recherche et c'est parti ! WebSeek se permet même de lancer votre navigateur. Si votre activité principale est le Web, procurez-vous WebSeek.



Rassemblant sept des plus grandes pointures, ce superbe utilitaire met à votre portée les plus grandes bases de données en ligne. De ce fait, il se révélera bientôt indispensable à tout utilisateur averti.
Requiert **Windows 3.X+ et un accès Internet**

Modem Meter

Restons dans le domaine du Online. Même si les modems actuels sont de plus en plus puissants, si le câble et le satellite



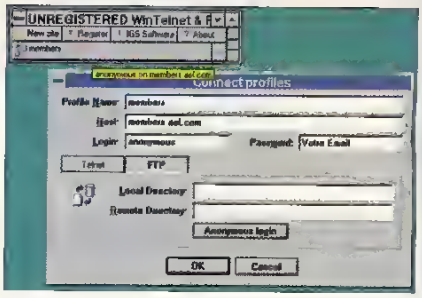
semblent être les successeurs de la technologie à base de fils de cuivre, il est bon de connaître les débits réels.
En effet, il n'est pas rare de constater que le débit, c'est-à-dire la quantité d'informations entrant ou sortant du modem, est bien en deçà de celui espéré. De nombreux vendeurs vous diront «Regardez ce modem à 28 800 bds, il va deux fois plus vite qu'un modem à 14 400 bds. Vous surfez donc deux fois plus vite sur Internet». Grave erreur... car les embouteillages sur le Net rendent ces débits utopiques.

C'est là qu'intervient Modem-Meter. Sa fonction principale est de vous indiquer le nombre d'octets reçus ou émis par votre modem. Bien entendu, le débit entrant et sortant est automatiquement calculé.

Vous pourrez ainsi calculer les débits des différents prestataires Internet. Vous vous rendrez alors compte qu'Internet n'est pas vraiment une autoroute...
Requiert **Windows 3.X+ et un accès Internet**

TelFTP

Dernier outil indispensable, ce client FTP et Telnet. Le premier service permet de télécharger des fichiers. Quant au second, c'est l'outil «roi» et privilégié d'Internet pour la consultation de bases de données ou, plus généralement, pour la connexion à des hôtes distants. Seul hic : normalement leur emploi est loin d'être aisé. Avec ce fabuleux «intégré», tout est bien plus simple et il n'y a pas d'option superflue.
L'ergonomie est parfaite et la prise en main immédiate. Si le Web vous lasse, laissez-vous séduire par Telnet et ses fabuleuses possibilités.
Requiert **Windows 3.X+ et un accès Internet**



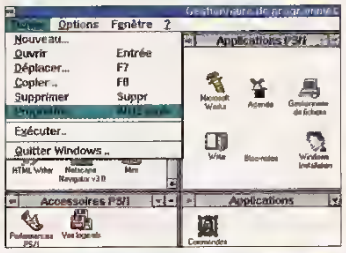
Avenger

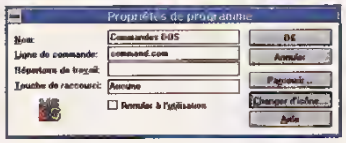
Dans ce charmant «dégommez-les tous», vous prenez les commandes d'un engin spatial qui doit survoler des montagnes et protéger des humains terrifiés par de méchants bonshommes verts. Leur mission est de convertir les

terriens pour en faire des mutants ralliés à leur cause. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de mettre à la porte ces vilaines bestioles. Mais il faudra affronter les aliens qui ne manqueront pas de vous mener la vie dure.
Requiert **Windows 3.x+**

Kikons

Une sublime bibliothèque de plus de 60 icônes de qualité... Qu'il s'agisse d'un éditeur de texte ou d'un lapin sortant d'un chapeau, nul doute que vous trouverez celle dont vous avez besoin.
Mais regardons comment attribuer une icône à un programme sous Windows 3.1 :





Dans le gestionnaire de programmes, cliquez sur l'icône que vous souhaitez modifier.
Cliquez sur le Menu «Fichier», puis sur «Propriétés».
Cliquez sur le bouton intitulé «Changer d'icône».
Maintenant, il s'agit de choisir votre icône. Ces dernières sont contenues dans des fichiers ICO, DLL ou EXE. Ainsi, par défaut, les icônes générales de Windows sont stockées dans le fichier

PROGMAN.EXE. Or, nos nouvelles icônes sont dans des fichiers ICO. Il s'agit donc de faire comprendre à Windows que nous désirons changer de fichier.
Commencez par cliquer sur

MINI-GUIDE DE TÉLÉCHARGEMENT

Assurez-vous tout d'abord de posséder :

OPTION 1

- un minitel,
- le logiciel de téléchargement TRANSITY,
- un câble Minitel/PC.

Raccordez votre minitel à votre PC par le biais du câble et copiez Transity sur votre disque dur.
Sur votre téléphone, composez le 3615. Lorsque vous entendez la tonalité, appuyez sur la touche CONNEXION/FIN de votre minitel.

OPTION 2

- un logiciel d'émulation minitel,
- un modem,
- le logiciel de téléchargement TRANSITY.

Copiez TRANSITY sur votre disque dur. Lancez le logiciel d'émulation minitel. Etablissez la connexion.
Le service Télétel s'affiche, entrez alors la ligne suivante :
PCNOV, puis Envoi. Sur le menu principal du serveur, sélectionnez le téléchargement PC. Sitôt trouvé le logiciel de votre choix, entrez son numéro, puis appuyez sur Envoi.
Sur votre PC, lancez alors TRANSITY, puis la commande de téléchargement, en appuyant sur la touche [*] de votre minitel. Validez en tapant sur Envoi (avec l'émulation, vous cliquez sur les mêmes fonctions affichées sur l'écran de votre PC).

Pour recevoir le logiciel Transity, envoyez un chèque de 30 F à l'ordre de J.D. Press. Mentionnez au dos du chèque «Transity PC», ainsi que l'adresse d'expédition si elle est différente de celle figurant au verso dudit chèque.

UNE OFFRE QUI REMBOURSE VOTRE ACHAT...

Vous avez investi dans PC NOVICE. Bravo !

PC Novice, un magazine pour progresser

Dans chaque numéro de PC Novice, vous trouverez des applications originales conçues pour vous apprendre à utiliser toutes les ressources de votre ordinateur. Grâce aux différents logiciels de la disquette, vous pourrez suivre pas à pas nos explications et mettre ainsi en pratique le contenu de la revue.

PC Novice, un magazine pour se divertir

Le sérieux des différentes rubriques de PC Novice ne nous fait pas oublier que tout travail mérite son pesant de divertissement. Pour votre distraction, PC Novice vous propose sur la disquette de la revue plusieurs jeux passionnants, sélectionnés avec soin.

Aujourd'hui, PC Novice vous fait une offre particulièrement intéressante

Jusqu'au **30 novembre 1996**, nous vous offrons les nouveaux logiciels qui seront mis en téléchargement ce mois-ci, sur la disquette HD.

Pour la recevoir, remplissez le coupon figurant dans cette page et retournez-le accompagné d'un chèque de F 20 au titre de participation aux frais d'acheminement.

La valeur des logiciels figurant sur la disquette rembourse largement l'achat judicieux que vous avez fait en choisissant PC NOVICE 42.

Vous pouvez découper, photocopier ou recopier sur papier libre le bon de commande ci-dessous.

A compléter et à retourner sous enveloppe à

J.D. PRESS/PC NOVICE 24 bis, rue du Gabon, 75012 Paris

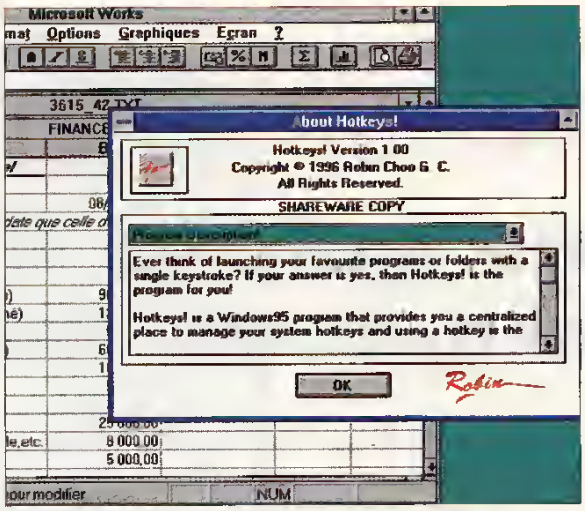
❑ **OUI**, je désire recevoir la disquette **gratuite** selon l'offre ci-dessus.

Je joins un chèque de F 20 à l'ordre de JD PRESS à titre de participation aux frais d'emballage et d'expédition.

❑ M ❑ Mme ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Localité ..... Téléphone .....



«Parcourir», placez-vous sur le répertoire KIKONS, puis double-cliquez sur le fichier ICO que vous souhaitez attribuer au programme. Et voilà !

Super Dir 95

A nouveaux systèmes d'exploitation, nouvelles versions de logiciels. Nous vous avions déjà présenté SuperDir. Voici la toute dernière version adaptée à Windows 95.

Pour ceux qui auraient manqué le premier épisode, SuperDir permet d'effectuer un listage des fichiers, sous DOS, sous une forme colorée. Il est ainsi plus aisé de distinguer les fichiers EXE des autres BAT et TXT, puisqu'à chaque extension correspond une couleur. La plus grande innovation de cette version est de gérer les noms longs des fichiers sous Windows 95 (le système VFAT). Il reste cependant compatible avec les versions précédentes du système d'exploitation.

Les options disponibles sont très nombreuses, l'affichage hyper-rapide et l'utilisation est très aisée. Nous vous le conseillons fortement.

HotKeys'95

Au voleur... de raccourcis claviers ! Vous êtes peut-être familier des raccourcis claviers qui vous permettent de travailler plus rapidement. En effet, il est bien plus rapide de presser les touches Ctrl et S que d'aller cliquer sur le menu Fichier, puis sur Sauvér. Partant de ce constat, le programmeur de HotKeys a décidé d'appliquer ce même principe pour le lancement des applications.
Ainsi, pour lancer Word, vous pourrez utiliser une simple touche de fonction. Le gain de temps est sensible, puisqu'en moins d'une demi-seconde vous lancez l'application, alors que la même opération avec le menu Démarrer peut prendre 10 fois plus de temps !
Requiert **Windows 95**

ChemGraf

Lycéens, étudiants et professeurs de chimie, ChemGraf est le logiciel adapté à vos besoins. A l'instar des onéreuses stations de travail utilisées dans les laboratoires, il va vous permettre de visualiser des molécules à l'écran et en 3 dimensions. A l'aide de la souris ou du clavier, vous allez pouvoir faire tourner la molécule et prendre ainsi conscience plus facilement de sa conformation.
Le programme s'avère très rapide et ce, même avec un 486 ! Il est d'un emploi très simple et se paye même le luxe de détecter automatiquement votre carte graphique.
Si vous passez votre Bac S cette année, installez ChemGraf, vous ne le regretterez pas.

ChemGraf Mols

Environ 80 molécules pour Chem Graf, présenté ci-dessus. Citons entre-autres le butène (E et Z), l'aspirine, le glucose, le propane, des alcools, le TNT..

Et en plus...

En prime, voici deux fichiers MIDI que vous pouvez lire avec le Diffuseur de Médias de Windows. Vous écouterez Yesterday et la bande son de Mission Impossible avec grand plaisir..

La plupart des auteurs distribuent leurs œuvres selon le principe du Shareware. Afin de les encourager, ils demandent que leur soit versé une contribution, souvent modique. Ce faisant, vous recevrez une documentation sur papier et la version débridée du logiciel. En outre, vous serez tenu au courant des dernières améliorations du produit et recevrez même, parfois gratuitement les dernières versions. Ne restez pas hors-la-loi, enregistrez-vous, vous ne pourrez qu'y gagner. ◆

Sékine Coulibaly

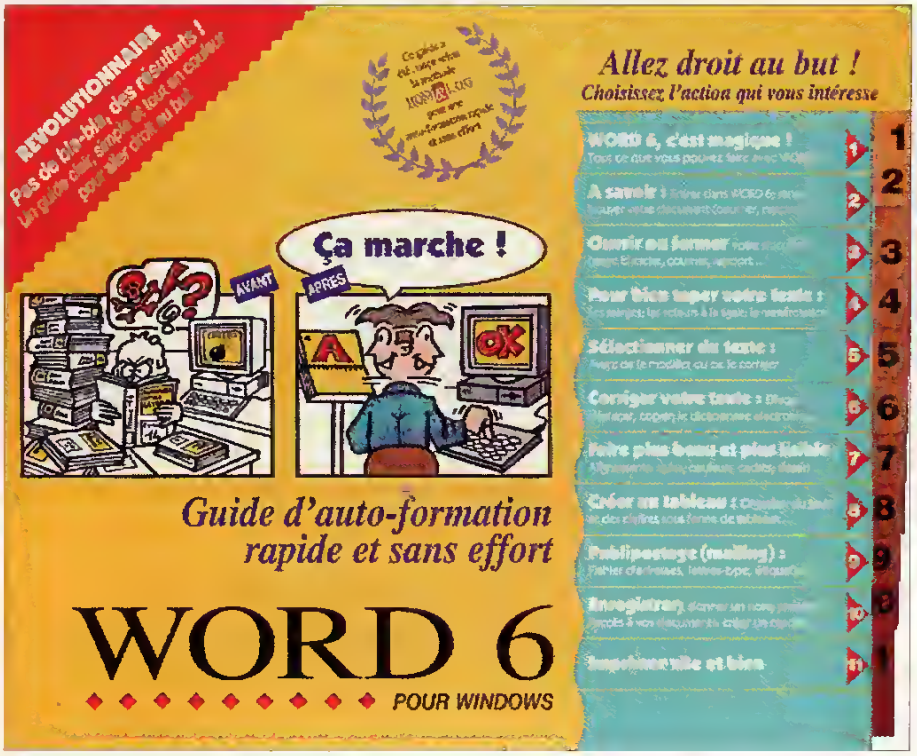
Les guides d'auto-formation HOM & LOG

Le franc succès d'un concept novateur

Depuis quelques temps, deux ouvrages sortant de l'ordinaire ont envahi les rayons informatiques de nos librairies : ce sont les guides d'auto-formation à Word 6 et à Excel 5 de la société HOM & LOG, de Besançon. Nous vous les avions déjà brièvement présentés dans la rubrique Actualités de PC NOVICE n°37, mais nous les trouvons si bien conçus que nous avons décidé de vous en parler plus en détails.

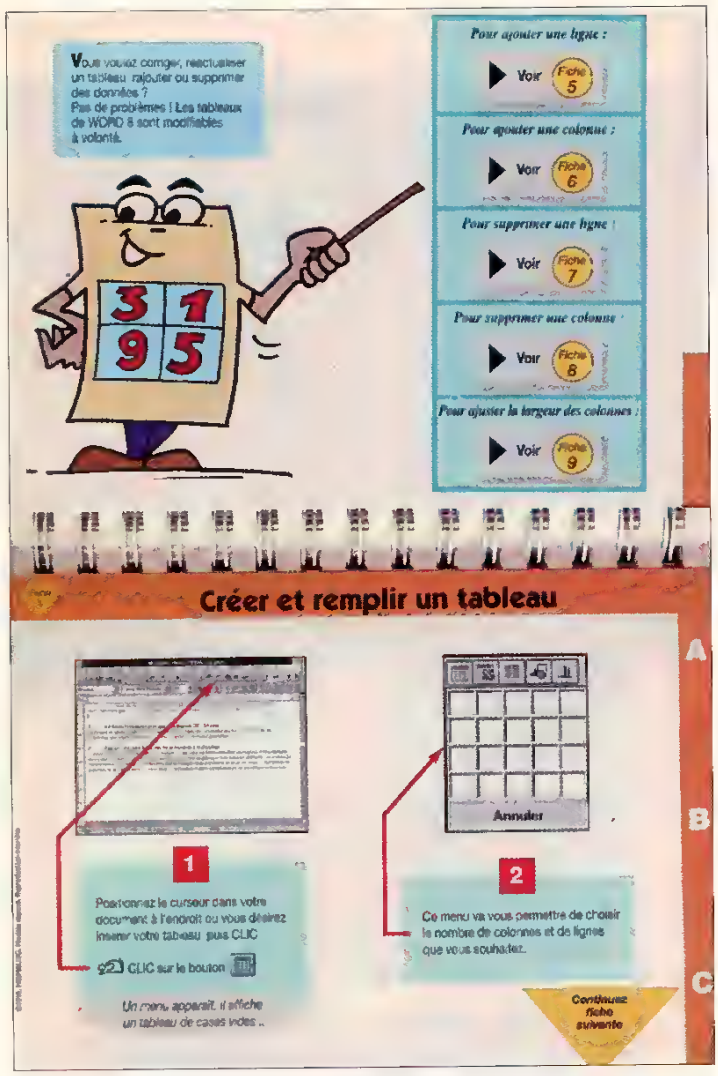
Anatomie d'un guide Hom & Log

- Format 21x15 (A5) à l'italienne
- 142 fiches polychromes recto-verso cartonnées
- Reliure par spirale métallique
- Organisation par actions à accomplir
- Repérage par un système d'index cartonné.



Le système d'index cartonnés.

L'histoire des guides HOM & LOG, c'est d'abord l'histoire d'une opportunité réussie. HOM & LOG existe en fait depuis 15 ans et possède une longue expérience dans les domaines de l'ergonomie informatique, du marketing, de la communication et des arts graphiques. En 1991, une grande société d'autoroutes prévoit la mise en place d'un nouveau logiciel d'exploitation du réseau autoroutier. Cette société pose à HOM & LOG le défi suivant : concevoir un guide d'auto-formation avec deux objectifs : motiver le personnel autoroutier à l'utilisation du nouveau logiciel et former tout ce personnel très rapidement et de manière fiable quel que soit son profil. Trois années d'études seront nécessaires pour développer un guide qui permette à chacun, quel que soit son niveau initial, d'acquérir une capacité de réaction infaillible en temps réel. C'est cette expérience industrielle, acquise dans un domaine dans lequel l'erreur est interdite,

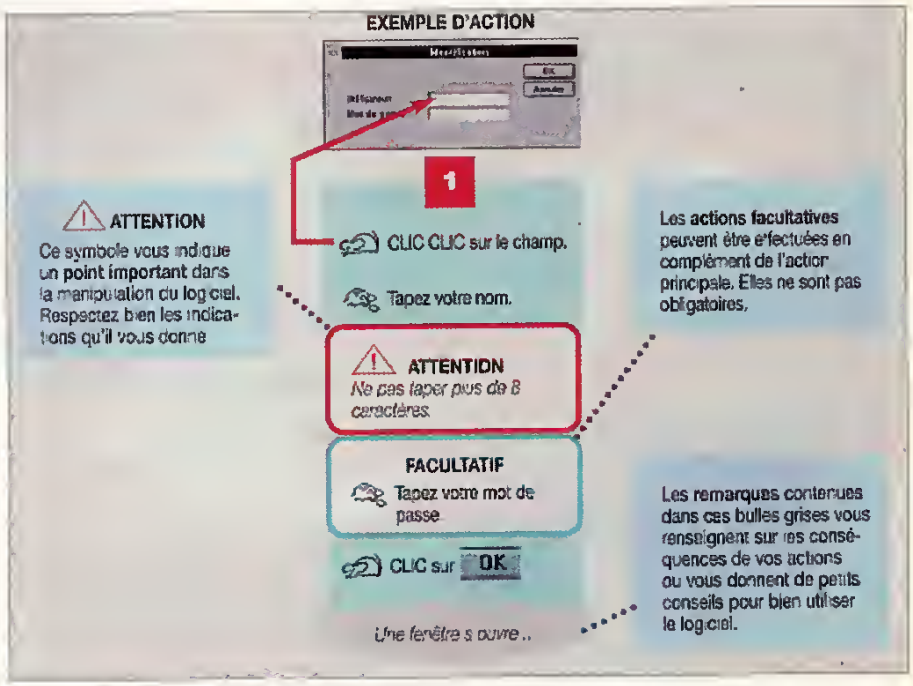


La spirale permet une ouverture à plat.

que Serge Brenel, le fondateur de HOM & LOG, aura l'idée de reconvertir au service du grand public. Les guides d'auto-formation à Word 6 et à Excel 5 naissent ainsi en 1995. Ils seront suivis, fin 1996, par leurs homologues pour Windows 95, Word 7, Excel 7 et Access 7, en français, en anglais et en allemand.

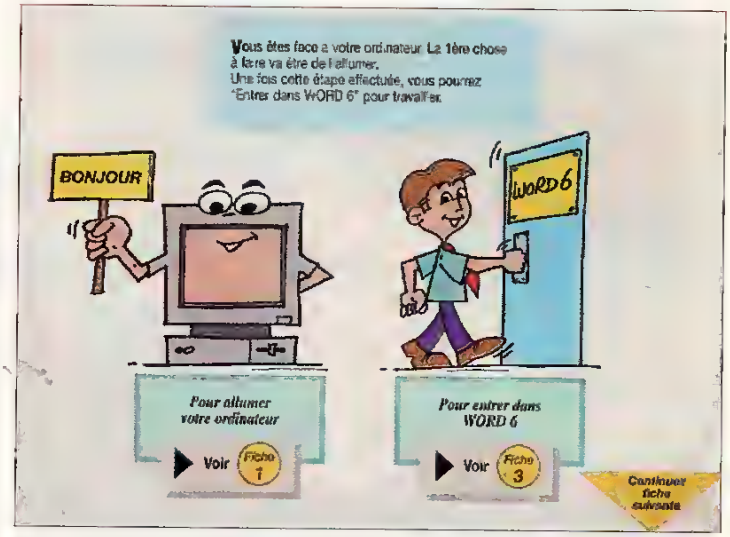
Les guides HOM & LOG sont différents et cette différence se situe à plusieurs niveaux. Tout d'abord, ils sont structurés en fiches «à l'italienne» ou «en mode paysage», comme disent les constructeurs d'imprimantes. Cela signifie que le grand côté est orienté de gauche à droite et que les pages se tournent d'avant en arrière. Avantage certain : l'encombrement sur le bureau est minimisé en largeur, dimension dans laquelle la place manque traditionnellement. Une reliure à spirale métallique permet d'ouvrir le guide bien à plat sans en casser le dos et donc sans risque de voir les fiches se détacher une à une après quelques manipulations. Le premier abord est attractif, avec 80% de graphisme polychrome et une bonne dose d'humour. Mais c'est surtout le contenu, bien sûr, qui fait la différence.

L'expérience autoroutière a en effet porté ses fruits : au procédé traditionnel consistant à décrire les fonctions des logiciels, menu par menu, et chaque menu descendu ligne à ligne, les guides HOM & LOG ont substitué une approche par objectif : pour obtenir tel résultat, il faut effectuer telle suite d'actions. Les étapes les plus élémentaires ne sont pas oubliées, comme c'est trop souvent le cas : allumer l'ordinateur, lancer Windows, entrer dans Word, liste des actions, sortir de Word, sortir de Windows, éteindre l'ordinateur. Les actions sont décrites le plus

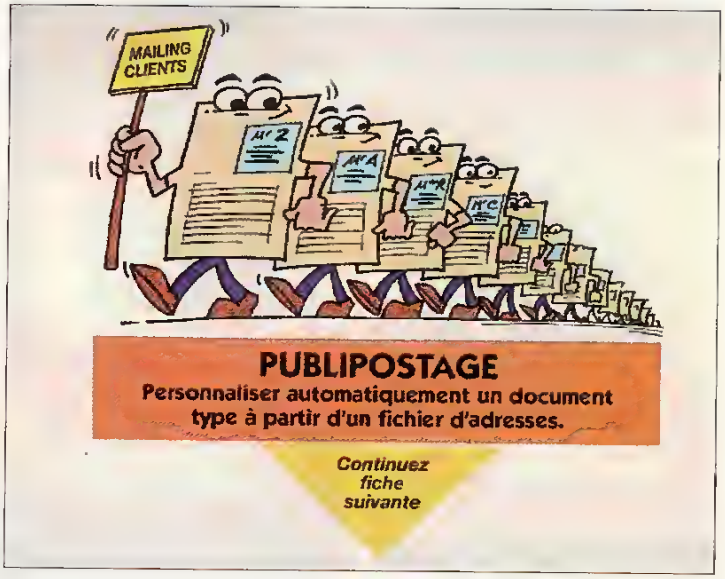


Difficile d'être plus explicite.

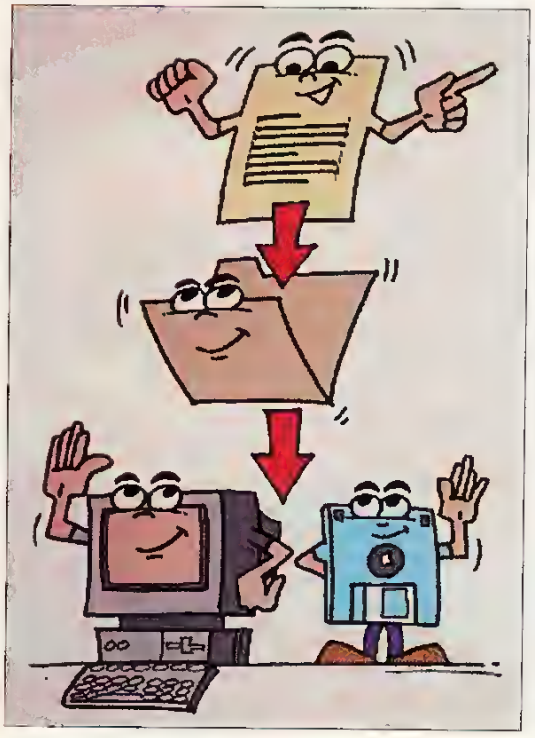
simplement possible et sont systématiquement associées à un dessin ou à une reproduction d'écran complétée de flèches rouges indiquant les points d'action. Ainsi, un clic de souris est-il représenté par un dessin de souris suivi du mot CLIC. De même, un double-clic est représenté par la même souris, suivie de CLIC CLIC. Ultime raffinement : les conséquences des actions sont clairement décrites. Il est donc possible de vérifier à chaque étape que l'action a été correctement exécutée. Ce guide vous prend par la main et vous mène pas à pas, image aprés image jusqu'à votre but. Les sujets sont divisés en sections, de la plus simple - création d'un nouveau document - aux plus complexes : publipostage, tableaux croisés dynamiques. Un systéme d'index cartonnés permet de se rendre directement à la section choisie, sans devoir explorer une ennuyeuse table des matières. Un judicieux usage des couleurs permet de naviguer aisément dans le guide.



Les étapes les plus élémentaires sont décrites.



Même les sujets les plus complexes !



On peut tout expliquer avec humour...

Les guides Word 6 et Excel 5 ont été soumis à des tests de performance. Les résultats sont éloquents. Un utilisateur ayant quelques notions de Windows, aucune de Word ni d'Excel, et prenant les guides en main pour la première fois, a réussi à faire une fusion d'une lettre-type avec un fichier d'adresses en 3 minutes 51 secondes et à créer un tableau croisé dynamique en 4 minutes 12 secondes. Celui qui a déjà tenté ces opérations, avec pour toute assistance les manuels originaux et l'aide en ligne des logiciels, appréciera ces résultats !

Un dernier point qui nous paraît important à signaler : la société HOM & LOG n'est pas seulement novatrice, elle est aussi généreuse. En effet, HOM & LOG reverse 5% du chiffre d'affaires réalisé sur ses guides sous forme de guides gratuits offerts à l'ANPE qui les distribue aux chômeurs intéressés. En ces temps de crise et de course au profit, on ne peut que saluer cette initiative qui contribue à ouvrir un peu plus la porte du retour à l'emploi. Un exemple à suivre. ◆

Olivier Vincent

Le maître des lieux n'est pas content !

nique la plus simple est de vérifier si son nom existe bien, grâce à la fonction GetNom$ qui retourne le nom d'une créature

```
IF GetNom$(ennemi)=»» THEN
  PRINT «Pas de créature!»
ELSE
  combat = GetCombat(ennemi)
ENDIF
```

Vous trouverez sur le disque un programme d'exemple contenant toutes les fonctions d'interface nécessaires à l'utilisation des données (GetForce, GetIntelligence, GetDexterite, GetArme, GetDefense, etc.).

Système de combat

Nous pouvons maintenant passer au système de combat. Il s'agit d'opposer deux créatures qui frappent l'une sur l'autre jusqu'à la mort. Il est possible de gérer des combats plus sophistiqués, avec la possibilité qu'un adversaire se rende ou fuit. Mais ces améliorations doivent se greffer sur le moteur de combat primitif que nous allons voir.

Le combat est organisé en tours, où chaque adversaire peut tenter de toucher son ennemi. Dans la réalité, les attaques et les défenses sont simultanées, ce qui est difficilement programmable. Il est plus simple de considérer que le combattant ayant la meilleure Dextérité frappe en premier.

C'est la technique que nous avons utilisée dans la routine ExecCombat qui gère un combat entre 2 ennemis. Le programme enchaîne les tours de combats jusqu'à ce que la variable globale FinCombat contienne la valeur 1, indiquant ainsi qu'un combattant est mort !

```
SUB ExecCombat (Adv1 AS INTEGER,
                Adv2 AS INTEGER)
 DIM Dex1 AS INTEGER
 DIM Dex2 AS INTEGER
 '
 FinCombat = 0
 Gagnant = 0
 Perdant = 0
 '
 CALL PreparationCombat(Adv1)
 CALL PreparationCombat(Adv2)
 '
 DO
  ' QUI FRAPPE EN PREMIER ?
  Dex1 = GetDexterite(Adv1)
  Dex2 = GetDexterite(Adv2)
  IF Dex1 >= Dex2 THEN
   CALL ExecAttaque(Adv1, Adv2)
   IF FinCombat = 1 THEN EXIT DO
   CALL ExecAttaque(Adv2, Adv1)
   IF FinCombat = 1 THEN EXIT DO
  ELSE
   CALL ExecAttaque(Adv2, Adv1)
   IF FinCombat = 1 THEN EXIT DO
   CALL ExecAttaque(Adv1, Adv2)
   IF FinCombat = 1 THEN EXIT DO
  END IF
 LOOP
 '
END SUB
```

La routine ExecAttaque gère les attaques d'un combattant sur un autre. Elle détermine la probabilité d'une attaque réussie, en tenant compte de la compétence de combat de l'attaquant et de la compétence de défense de son adversaire. En cas de victoire, elle utilise la routine TraiterBlessures pour déterminer l'importance des dégâts. La séquence d'attaque est incluse dans une boucle dont le nombre d'exécutions dépend du nombre d'attaques par tour de la créature.

La routine TraiterBlessures calcule les dommages causés par l'attaque, diminue les points de vie de la victime et vérifie si il y a eu un mort. Elle affiche ensuite un message pour informer le joueur de ce qui s'est passé. Elle utilise plusieurs sous-routines pour traiter certaines choses particulières. Par exemple, la routine CalculDommage détermine la force du coup, en tenant compte du type d'arme, de la force de l'attaquant et de l'armure de la victime. Voici le listing qui calcule les dommages :

```
Force = GetForce(c1)
Arme = GetArme(c1)
ForceArme = GetForceArme(Arme)
Dommage = ForceArme + Force / 6
Armure = GetArmure(c2)
Protection = GetProtection(Armure)
Dommage = Dommage - Protection
```

La force brute d'un coup est égale à somme de la puissance de l'arme et d'un bonus qui dépend de la force de l'attaquant. Entre 1 et 5, ce bonus est nul. Entre 6 et 11, il est égal à 1. Entre 12 et 17, il vaut 2. Et à partir d'une force de 18, il vaut 3. Vous pouvez modifier le système pour obtenir une progression plus rationnelle.

Pour finir

Le sujet est loin d'être épuisé avec cet article ! Si vous voulez l'approfondir, vous pouvez charger le programme COMBAT.BAS et voir comment il fonctionne. Vous pourrez aussi créer de nouvelles armes et de nouvelles créatures ◆

Mike Terranova

Un de ces numéros vous manque ?

N° 16

Visual Basic, programmez sous Windows. Initiation assembleur.
Disquette
Astrofile, Compact, Excelsior, Genres, PowerCalc, Tribolo.

N° 17

Zooms et fractales. Sécurisez vos données. Les bugs sur PC. WRITE: Mieux qu'une machine à écrire. POV: votre première image de synthèse.
Disquette
Un opéra rock sous Windows. Logiciel de morphing. Des images pour vos musiques. Des jeux.

N° 21

Les évènements & Visual Basic. Comment accélérer votre disque dur. WIN.INI, initialisez Windows. Les CD photos en action. Initiation à la création d'images de synthèse.
Disquette
La chasse aux fichiers. Une carte du ciel. Des icônes animées. Des jeux.

N° 26

Comment utiliser les répertoires de votre disque. Déplacez et changez les icônes de Windows. Calculez le remboursement d'un prêt. Dessinez vos cartes postales.
Disquette
Un tableur. Vérifiez si votre Pentium est bogué. Des jeux.

N° 28

Utilisez les archives de votre CV Multimédia. Créez votre jeu d'aventure.
Disquette
Outils Windows. Jeu de Dames. Jeu de Scrabble. WinZip.

N° 29

Les écrans. Traitement de textes pour les petits. Les virus. Slide Show.
Disquette
Combination lock. Drive Watch. Quantik.

N° 30

Carnet d'adresses. Le parfait copieur. Votre PC a la parole.
Disquette
PopMan, Kronos, Print Screen. Software Catalog.

N° 33

Gérez les associations. A la découverte du Web. Dessinez en vectoriel.
Disquette
Daily Notes. Biorythmes. Office Maid.

N° 34

La commande Prompt (1). Les cartes tuner. Le trackball. Internet. CyberScoop.
Disquette
Post It. Captico et Icorama. Page Draw. Matrix. Vcom.

N° 35

La commande Prompt (2). Une télé dans votre PC. Docteur Brain. Internet. Cyberscoop.
Disquette
Apollo 13, Xerix II. Start Clean'95. Acdsee 1.3. Courrier personnel.

N° 36

Votre film de A à Z. Gérez votre vidéothèque. Le cryptage des données. Internet.
Disquette
Combat Zone. Countdown.Kalkulator 1.22.IMP Virtual Window Manager.

N° 37

Un pense-bête très malin. Les Kits multimédia. Internet et les cyber-délires.
Disquette
Snagit! Magicdesktop. Bananoïd. Disk Piecharter. Rockman.

N° 39

Gérez votre armoire à pharmacie. Adibou 2, le jardin enchanté des 4/5 ans. L'actu du CD-ROM. Internet et les Cyber-délires
Disquette
Grafac. Pharma. Framed. Snova. Tab2Desk. Topdesk. Traylcon.

N° 40

Généalogie : histoires de familles en quelques clics.
2000 ans d'Histoire de France.
L'actualité du CD-Rom. Internet et les 40 millions de connectés.
Disquette
Cubix. BattleStar. WinMorph. ToolBar'95. MissPacEm. Genea.

N° 41

MoreSpace, l'utilitaire qui découvre et libère de l'espace disque.
Nuklear, l'encyclopédie de la dissuasion.
L'actu du CD-ROM avec Van Gogh, Tchaïkowski, les frères Lumière...
Cyberscoop avec l'actualité du Cyberspace.
Disquette
Statfoot. I-Capture. MoreSpace. Wachek. PowerDown. Nimsim. IconeXtractor.

Pour commander les numéros: adressez un chèque de 49 francs + 11 francs de participation aux frais de port par exemplaire à

J.D. PRESS, 24 bis, rue du Gabon
75012 Paris

(indiquez au dos du chèque le ou les numéros choisis, si l'adresse indiquée au recto du chèque ne correspond pas à l'adresse de livraison, précisez-la sur le verso du chèque).

VIVE LA RENTREE !

De la Maternelle au Bac

Si l'on en juge par la multitude de programmes sortis ou à paraître dans la sphère éducative, celle-ci est en passe de devenir l'un des secteurs phares de l'édition électronique. Voici une sélection de produits qui pourront accompagner vos chères têtes blondes, des premiers pas, jusqu'à la fin des études secondaires.

FICHE TECHNIQUE

Nom : 3 Ballons. CD-ROM. Windows 3.1 ou ultérieur.

Editeur : Edusoft/Swede

Configuration : 386 SX2/25 ou plus recommandé. 8 Mo de Ram. 2 Mo sur disque dur. SVGA 256 couleurs. Carte son. Souris. Lecteur de CD x 2.

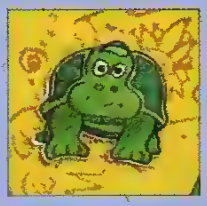
3 BALLONS

Sous une apparence graphique apparemment modeste, mais parfaitement adaptée aux jeunes enfants, ce programme présente trois activités préparatoires à la lecture, excellemment bien présentées . la reconnaissance des lettres de l'alphabet, des nombres de 1 à 10 et de 10 formes géométriques Chacune de ces activités est introduite par un petit personnage - Théo, Oscar ou Gala - et une charmante comptine. Dans l'ovale jaune, la fenêtre de découverte, s'inscrit un dessin animé pour chaque question et dans le rectangle rouge de gauche, la fenêtre de récréation, l'enfant doit rechercher l'objet à identifier Cette ergonomie simple et bien pensée est tout à fait accessible à de très jeunes enfants Les parents ou les enseignants auront, quant à eux, la possibilité d'effectuer quelques réglages comme l'apparition aléatoire, séquentielle ou choisie des formes, le maintien ou la suppression de l'annonce sonore du nom à trouver Sans oublier celle d'imprimer des lettres, des chiffres et des formes à reproduire et à colorier Coloré et gai, aussi bien dans les formes que dans la musique, 3 ballons est un excellent programme qui n'oublie jamais l'aspect éducatif à travers des exercices plaisants de reconnaissance

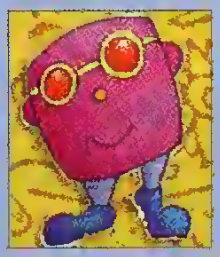
3ballons. Les 3 personnages en bas à gauche, Théo, Oscar et Gala, serviront de guide pour découvrir l'alphabet, les nombres et les formes.

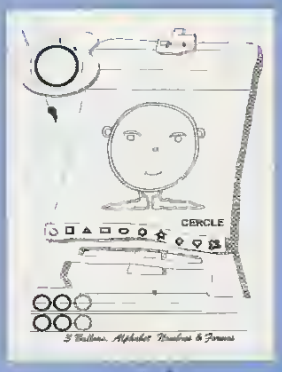
3ballons. *L'image est séparée en deux. A droite, la forme cherchée, à gauche, des objets à faire défiler pour retrouver 3 sapins, 1 réveil ou 5 parapluies*

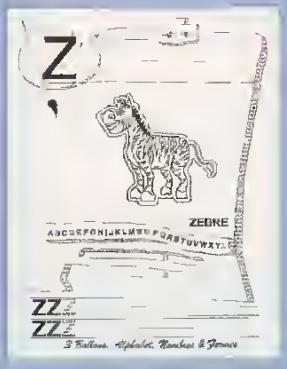
3ballons. *«Ze zuis le zèbre zébré de noir, ze zézaye un peu ». Chaque recherche est l'occasion de suivre un dessin animé dans la partie de droite qui se déroule, accompagné d'un poème ou d'une comptine*



3ballons. *Il s'agit de trouver une image dans laquelle un cercle peut apparaître Le déplacement se fait en cliquant dans la fenêtre de gauche Dans le cas de la voiture, ce sont les roues qui évoqueront cette forme. Un commentaire sonore que l'on peut désactiver pour les plus grands annonce chaque forme . carré, cour, losange, cercle, etc*







3ballons. *Des lettres, chiffres, formes à reproduire et / ou à colorier*

Fiche technique

Nom : Français et Maths avec Oscar (7-8 ans), Jonathan (9-10 ans), Théodule (11-15 ans). Nouvelle version Windows. (Avec également une version anglaise avec Théodule) CD-ROM. Windows 3.1 ou ultérieur.

Editeur : Edusoft

Configuration : 486 DX/33 ou plus recommandé. 8 Mo de Ram. 5 Mo sur disque dur. SVGA 256 couleurs. Carte son. Souris. Lecteur CD x 2.

Français et Maths avec Jonathan (CM1)

Cette série s'étend sur l'ensemble du primaire et du collège et couvre, pour le moment, le cycle Grande section de maternelle au CE1, du CE2 au CM2 et de la 6e à la classe de 3e.

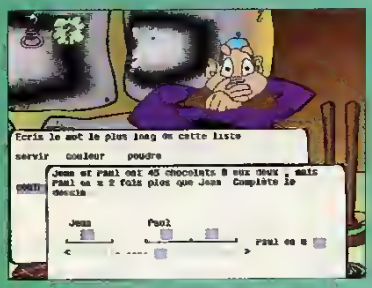
Le principe de chaque titre est simple : une page de présentation, avec un personnage guide (Jonathan, Oscar ou Théodule) dans un environnement qui renvoie par un simple clic sur différents modules : soit des leçons de révisions, des tests, des références ou des outils comme l'atlas, le dictionnaire ou la calculette. Chaque leçon commence par un exposé-révision sur une ou deux pages graphiques, puis une série d'exercices est proposée pour mettre en place les notions remises en mémoire, le tout dans une ambiance sonore sympathique, avec des commentaires d'encouragement et quelques gags. Les rappels sont constamment disponibles et des aides sont suggérées en cas de difficulté.

Favorisant l'apprentissage autonome, ces «accompagnements scolaires» peuvent se «jouer» seul, mais la présence d'un adulte qui vérifiera de temps à autre les performances accomplies permettra de développer une stratégie gagnante tout au long de l'année scolaire. Une façon plaisante de réviser des pans entiers du programme officiel.

Jonathan. *En cliquant sur le lutrin du laboratoire de Jonathan, on accède aux deux matières d'entraînement, maths et français. En cliquant sur le chapeau, le singe Elomir nous conduit à la partie Test. Les autres applications, base de données géographiques, heure, calculette parlante et dictionnaire sonorisé de 1 000 mots sont accessibles par un clic sur le globe, l'horloge, le boulier et le lexicographe (l'espèce de petite machine à écrire en bas de l'image).*

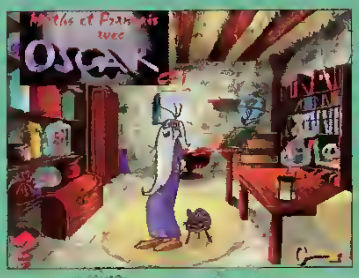
Jonathan. *Une leçon inaugure chaque série d'exercices sur un thème choisi. A tout moment, on peut faire appel à la calculette ou au dictionnaire.*

Jonathan. *La base de données géographiques est essentiellement graphique et visuelle. Un jeu en forme de quizz permet de retenir les informations en stimulant la mémoire.*



Jonathan. *Une série d'exercices permet de se rendre compte des progrès effectués.*

Jonathan. *Cette série d'accompagnement scolaire comprend 3 titres et fournit une aide pour l'ensemble des classes de la Grande section de maternelle jusqu'au Brevet.*



JE PASSE MON BAC L

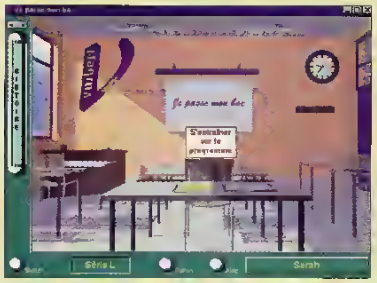
Conçu comme une aide de travail, ce logiciel ne prétend aucunement remplacer un travail régulier en classe et sur le livre, l'outil-papier privilégié du lycéen. En revanche, il garde en mémoire les programmes officiels, la durée et l'organisation des épreuves et propose une sélection de sujets d'annales sur les trois dernières années en lettres, anglais, philosophie, mathématiques, histoire, géographie et enseignement scientifique. . Ces sujets sont assortis de conseils pratiques méthodologiques, de pistes pour démarrer, de plans pour les dissertations, qu'elles soient géographiques ou littéraires, d'un corrigé détaillé pour chaque épreuve et d'un questionnaire portant, non pas simplement sur des connaissances, mais également sur les façons d'envisager une étude de texte, un commentaire composé, une dissertation philosophique. Une des parties les plus intéressantes qui, si elle est suivie avec attention, pourra aider le lycéen consciencieux, est le tirage au sort d'une épreuve en temps limité, avec une suite de questions permettant d'évaluer soi-même sa copie. Programme essentiellement axé sur l'épreuve, «Je passe mon bac» est une série bien adaptée aux révisions et à l'entraînement, à condition d'avoir fourni un effort suffisant d'apprentissage pendant l'année. En tout état de cause, il montrera sans pitié les les lacunes !

FICHE TECHNIQUE

Nom : Je passe mon Bac L/ES/S. CD-ROM. Windows 3.1 ou ultérieur.

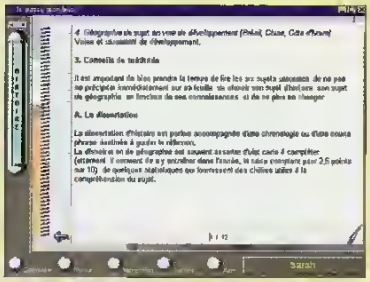
Editeur : Vuibert.

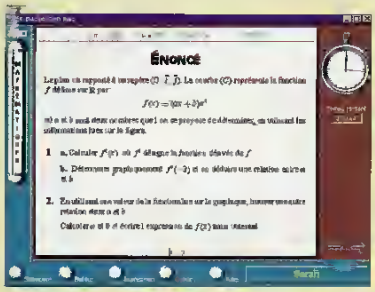
Configuration : 486 DX/33 ou plus recommandé. 8 Mo de Ram. 5 Mo sur disque dur. SVGA 256 couleurs. Carte son. Souris. Lecteur de CD x 2.



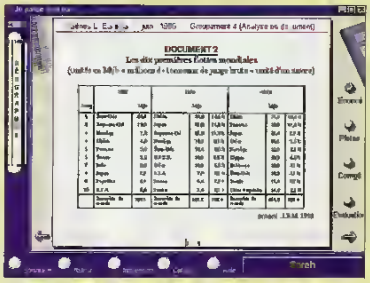
BAC L. Quatre activités sont proposées dans le menu de départ : lire les instructions officielles et les conseils méthodologiques, s'entraîner sur le programme, consulter les annales, passer les épreuves en temps limité.

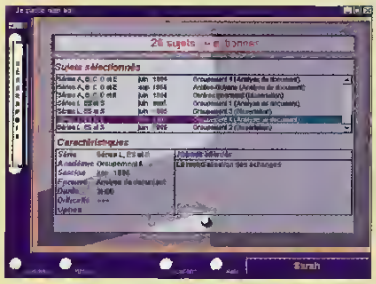
BAC L. Pour chaque matière, on trouve une liste de conseils méthodologiques.





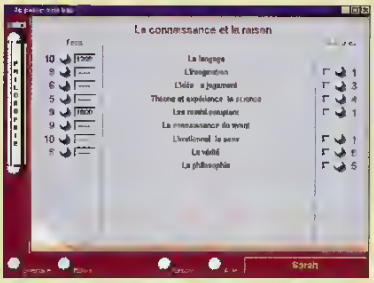
BAC L. On trouve également, pour les 7 matières présentées, des épreuves en temps limité et une liste d'exercices, tous avec corrigés.





BAC L. Le choix parmi les annales des 3 dernières années se fait par thème, par type d'épreuves, par année, par région ou par difficulté.

BAC L. Le sujet de géographie d'analyse de documents présente 6 pages que l'on peut évidemment imprimer. Les «Pistes» sont des conseils globaux pour traiter le sujet, tandis que le «Plan» décortique celui-ci. Le corrigé donne un exemple de rédaction complète. Ici, 15 questions auxquelles il faut répondre franchement permettent d'évaluer le travail fourni et de noter sa propre copie. ◆



BAC L. Des tests dans toutes les matières permettent de se rendre compte de l'état de ses connaissances et incitent à combler les lacunes.

Léopold Braunstein

L'ACTUALITE DU CD-ROM

D'essais en essais et en prenant des risques, des auteurs tentent de faire émerger sur le CD-ROM culturel des formes nouvelles de lecture, d'exposition. L'ergonomie se simplifie, devient accessible aux tout-petits, se fait oublier, pour ne laisser place qu'à l'essentiel : la facilité de consultation, le plaisir et la surprise de la découverte.

L'intégralité des 12 volumes de fables du plus célèbre des fabulistes français, soit 246 au total, dont une centaine lue par des comédiens reconnus, voilà le trésor qui est offert dans **La Fontaine, les fables, miroir de la nature humaine.** La vie du grand homme est célébrée autour de 5 axes - la jeunesse, les amis, l'argent, les femmes, les personnages illustres. Cette biographie animée, commentée, enrichie de 200 peintures et dessins, est complétée par une chronologie illustrée relatant les événements politiques, artistiques et scientifiques de 1 621 à 1 695. Mais c'est l'œuvre qui est mise en valeur, grâce notamment à la reproduction des différents volumes d'une version datée de 1 831 et ornés de 350 dessins de deux des plus célèbres illustrateurs des recueils : Gustave Doré et Jean-Jacques Granville. Rehaussé par les musiques de Lully et de Lalande, ce programme comporte de somptueux écrans de transition, véritables petits bijoux graphiques, compositions surréalistes évoquant les personnages ou les thèmes des écrits.

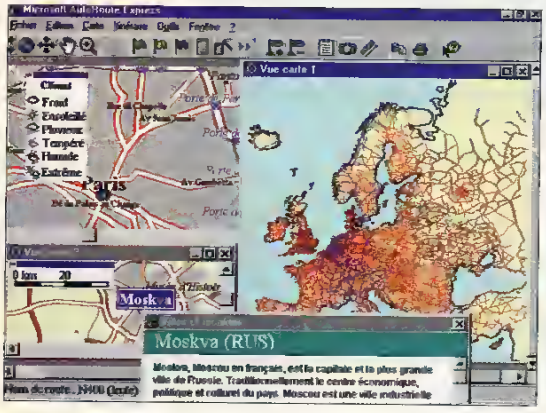
D'un maniement simple et intuitif, ce programme est tout public, mais peut aussi être utilisé par des scolaires et des enseignants, grâce à des fonctions de recherche, un lexique de 1 500 mots et la possibilité d'imprimer à la fois les textes et les gravures qui les accompagnent. Un programme, tout simplement, fabuleux...

Favorisées par les capacités de plus en plus étendues des ordinateurs domestiques, des formes originales de narration apparaissent, à mi-chemin entre le livre et le programme informatique. Dans cet esprit, l'adaptation d'un ouvrage de 1 979 de Jan Pienkowski, **La Maison Hantée,** est une belle réussite que les petits enfants apprécieront dès l'âge de 4 ans. Dans la version papier, chaque page donnait l'occasion de faire apparaître des fantômes, des squelettes, des monstres grimaçants en dépliant le livre, en ouvrant une armoire, en actionnant une tirette. Dans la version informatique, ce sont des dessins animés, des gags sonores, des musiques endiablées, des transformations d'objets qui apparaîtront par un simple clic dans les dix pièces de cette vieille demeure bizarre. Un très joli programme pour jouer à se faire peur...

Dans le même état d'esprit, ABCD-Rom, la collection CD-ROM de chez Hachette Jeunesse pour les tout-petits, présente 4 charmants récits mettant en scène **Mini-loup, le petit loup tout-fou,** d'après l'œuvre de Philippe

Mater Ces aventures lues, animées et bruitées sont composées en deux parties : une première partie qui raconte une histoire dans une quarantaine de tableaux colorés à cliquer pour faire apparaître certaines animations et une seconde partie, composée de six jeux différents (puzzles divers, jeu des sept différences, de mémoire, images à reconstituer, etc.) Très simples à utiliser, avec seulement trois commandes pour faire avancer le récit, revenir en arrière ou quitter la partie, ces livres-jeux sont à des prix compétitifs qui les rapprochent des livres traditionnels. Un nouveau personnage, Gudule et son petit frère, devrait faire son apparition dans les mois qui suivent.

Microsoft Autoroute Express Europe est basé sur le même principe d'utilisation que le guide routier interactif consacré à la France, c'est-à-dire qu'il permet d'organiser, en quelques secondes, un trajet en voiture optimum en temps, en argent ou en kilomètre. Il affiche plusieurs feuilles de route comportant les distances, le temps, la consommation d'essence, des cartes, des photos, des renseignements touristiques, géographiques, hôteliers, des illustrations, des lieux à visiter proches de votre étape, ainsi que l'appellation dans les différentes langues des noms des villes principales. Saviez-vous, par exemple, que Cologne s'appelle Köln, mais aussi Colonia ou Ara Aggripensis ! Riche, pratique et facile d'emploi, cette version européenne est étonnamment détaillée. Et si son but premier est, bien entendu, de construire des itinéraires, elle permet également la découverte géographique de toute l'Europe et donne une furieuse envie de voyager.



Outil de gestion pour les stocks, la valeur de votre patrimoine vinicole, **Cave à vins Gault Millau** aide non seulement l'amateur à gérer ses achats, à classer ses bouteilles, à repérer les années d'éveil et d'apogée de ses meilleurs crus, mais donne aussi une foule d'informations à tous ceux qui désirent approcher la civilisation du vin. Vous trouverez donc, en plus d'une gestion complète de votre cave, des informations sur les cépages, la façon de servir le jus divin, sa température idéale, des suggestions pour accompagner les viandes ou les poissons. De plus, une sélection de 750 vins parmi 20 000 vins par Gault Millau, avec photos des vins et des étiquettes, permettra de distinguer les bons Champagnes, les grands crûs de Bourgogne, les Sauternes et autres grands vins du Bordelais, sans oublier les adresses et les ordres de prix. Un vrai guide du vin, riche et complet, à petit prix. ◆

Léopold Braunstein

La Fontaine, Les Fables, Miroir de la nature humaine, Warner PC/Mac ;
La Maison Hantée, Philips Media France PC/Mac ;
Mini-loup (à l'école/le petit loup tout-fou/en vacances/drôle de Noël) ;
Gudule (Un bébé ? Quelle drôle d'idée ! L'école de bébé), PC/Mac, ABCD-Rom/Hachette, PC/Mac ;
Autoroute Express Europe, Microsoft ;
Cave à vin Gault Millau, Personal Soft.

MacroMania

Avez-vous remarqué le temps que l'on passe à effectuer toujours les mêmes opérations sur son ordinateur ! Il existe un moyen d'automatiser ces opérations : MacroMania.

MacroMania est un puissant utilitaire qui ajoute des macros à n'importe quel logiciel fonctionnant sous Windows. Une «macro» est une succession de commandes qui automatise la réalisation d'opérations répétitives. MacroMania vous permet d'envoyer des séquences de touches (pour réaliser plusieurs opérations) à n'importe quel programme Windows, simplement en invoquant une simple commande depuis le centre de commandes de MacroMania. Ce dernier peut même basculer entre différents programmes pour transporter des données ou encore exécuter des commandes à une heure donnée.

Premiers Pas

Les commandes de MacroMania et la syntaxe utilisée sont suffisamment simples pour que vous puissiez apprendre à créer vos propres macros en quelques minutes. Il y a très peu de commandes, mais combinées entre-elles, elles permettent de créer une infinité de «super fonctions» pour tous vos programmes.

Pour s'en rendre compte, nous allons créer ensemble une première macro. Suivez les étapes ci-dessous.

1- Depuis la fenêtre principale de MacroMania, sélectionnez l'option «Add/Edit Macros...» dans le menu «File».

2- Une grande boîte de dialogue apparaît. Cliquez sur le bouton «ADD» pour créer une nouvelle macro.

3- Sélectionnez le bouton «Select Icon» pour choisir l'icône qui illustrera votre Macro.

4- Une boîte de sélection affiche alors toutes les icônes trouvées dans les répertoires de MacroMania. Cliquez une seule fois sur l'icône que vous désirez, puis cliquez sur OK.

5- Placez le curseur sur le champ «Description». Saisissez le nom de votre Macro (par exemple, PCNOVICE).

6- Placez le curseur dans le champ «Macro». Cette zone permet de saisir le script de la macro, c'est-à-dire d'entrer les différentes commandes qui composeront la macro.

7- Il s'agit maintenant de saisir des instructions reconnues par MacroMania et des séquences de touches reconnues par l'application activée par la macro. Nous allons ici simplement lancer le bloc-note de Windows, saisir du texte et sauver ce texte sous le nom «PCNOV.TXT». Voici les instructions à saisir :

```
RUN c:\windows\notepad.exe
SEND PC Novice présente:
{ENTER}
MACROMANIA{ENTER}
SEND %Fr
SEND PCNOV.TXT{ENTER}
```

8- Vous pouvez tester votre macro avec le bouton «TEST», puis la sauvegarder avec le bouton «SAVE».

9- Cliquez sur «EXIT» pour revenir à la fenêtre principale de MacroMania. Vous voyez maintenant que l'icône de votre macro a été ajoutée à la liste pré-existante.

Il suffit de cliquer sur l'icône de la macro pour l'exécuter.

Liste des instructions de MacroMania

Activate
Beep
ChDir
End Exit
GetInput Macro
Minimize
Msg_Ok
Msg_OkCancel
Pause
PlayWav
Rem
Repeat
Restore
Run
Send
SendInput
SendNow
WinExit

Ecriture d'une macro

Toutes les macros reprennent en général les règles que nous allons maintenant présenter.

La première étape consiste généralement à lancer l'application qui recevra la succession de commandes en provenance de la macro. Il y a deux moyens de lancer un programme sous MacroMania. La première est la commande RUN (pour lancer une application), la seconde est la commande ACTIVATE (pour activer en premier plan une application déjà chargée).

La meilleure méthode est généralement d'utiliser la commande RUN. En effet, si le programme est déjà chargé en mémoire, il sera automatiquement réactivé en premier plan, sinon il sera chargé par MacroMania.

Toutefois, certains programmes permettent qu'on les lance en plusieurs exemplaires et dans ce cas, il faudra plutôt utiliser ACTIVATE, si l'on sait que l'application est déjà chargée.

Une fois que l'application est en avant-plan, elle peut recevoir des commandes de la part de MacroMania. Les commandes sont nécessairement des combinaisons de touches. Elles sont envoyées à l'aide de l'instruction SEND. Par exemple, pour activer le menu fichier, on utilise généralement les touches «ALT+F». Ainsi, pour «Ouvrir un document», la séquence à envoyer est «ALT+F+O», ce qui s'écrit sous MacroMania : «SEND %FO». Les touches spéciales du clavier (fonctions, Alt, Shift, Control, Entrée...) sont codées sous forme de symboles sous MacroMania (voir encadré).

Votre Macro peut également être interactive. En effet, elle peut demander à l'utilisateur de saisir une information. On utilise pour cela la fonction GETINPUT. Les données saisies sont stockées dans un buffer en mémoire. Pour envoyer les données saisies vers le programme principal, on utilise la commande SENDINPUT.

Par exemple, si vous voulez demander le nom d'un fichier avant de l'ouvrir sous le bloc-notes, vous utiliserez la séquence de touches suivantes :

```
GETINPUT Saisissez un nom de fichier
RUN c:\windows\notepad.exe
SEND %Fo
SENDINPUT
SEND {ENTER}
```

Codage des touches sous MacroMania

Key	Code
Backspace	{BS}
Verr Maj	{CAPSLOCK}
Clear	{CLEAR}
Suppr	{DEL}
Flèche Bas	{DOWN}
Fin	{END}
Entr	{ENTER} ou ~
Esc	{ESC}
Help	{HELP}
Home	{HOME}
Ins	{INSERT}
Flèche Gauche	{LEFT}
Verr Num	{NUMLOCK}
Page Down	{PGDN}
Page Up	{PGUP}
Flèche Droite	{RIGHT}
Arrêt Defil	{SCROLLLOCK}
Tab	{TAB}
Flèche Haut	{UP}
F1 - F16	{F1} - {F16}
MAJ (Shift)	+
Control	^
Alt	%

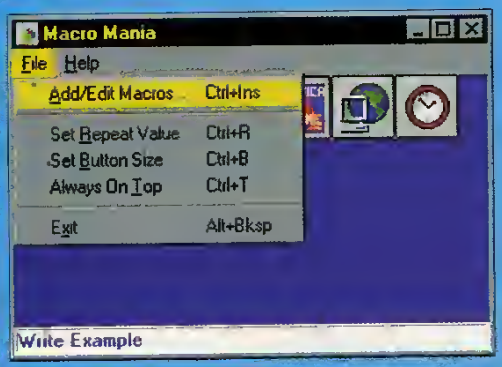
Une grande richesse

MacroMania dispose d'autres instructions que nous vous laissons découvrir. Certaines permettent de produire des sons (Beep, PlayWav), d'autres de contrôler ce que devient la fenêtre de MacroMania pendant l'exécution de la macro (Minimize, End), d'autres d'afficher des messages, etc. Vous trouverez une description de toutes les instructions dans l'aide en ligne intégrée au logiciel. Cette dernière fournit également des trucs et astuces très utiles.

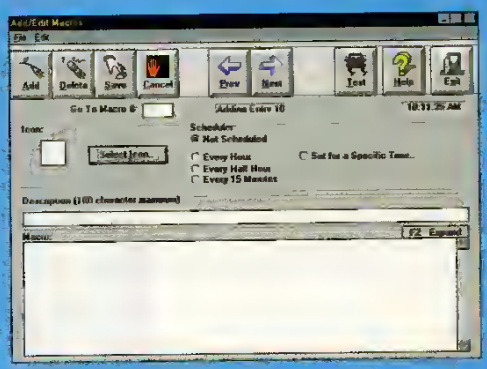
MacroMania est un logiciel shareware. Son enregistrement ne vous coûtera guère plus de 100 Francs, ce qui est une bagatelle par rapport au confort qu'il apporte. Si vous êtes abonné à Compuserve, il suffit d'utiliser le numéro SWREG #11847 pour s'enregistrer. ◆

Loïc Duval

CRÉER UNE MACRO EN 5 ÉTAPES

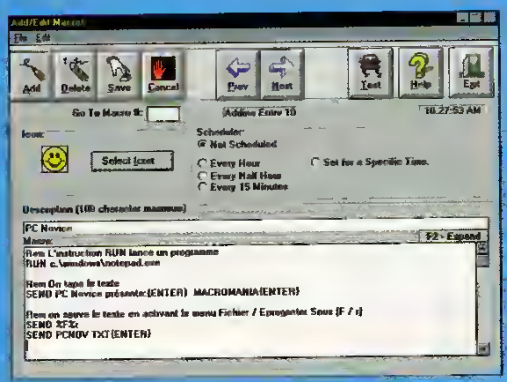


1. Création d'une nouvelle macro.



2. La fenêtre de paramétrage d'une macro.

3. Choix d'une icône.



4. Saisie des instructions qui forment la macro.

5. Il ne reste plus qu'à cliquer dessus pour la lancer.

PhoneBook

Mémorisez vos numéros de téléphone 10 chiffres

De quoi transformer votre PC en un véritable opérateur téléphonique et lui permettre de gérer en plus vos adresses et vos courriers.

Qui est à l'appareil ?

Phonebook est un répertoire téléphonique complet qui vous affiche page par page les noms, adresses et numéros de téléphone de vos correspondants. Il permet de gérer également une fonction automatique d'impression d'enveloppes et de listes d'adresses. Il peut également, à votre place, composer le numéro de téléphone de votre interlocuteur. La nouvelle numérotation à 10 chiffres nous fait désormais passer plus de temps à composer le numéro qu'à converser avec notre correspondant (j'exagère à peine...). «PhoneBook» composera désormais le numéro à notre place. Il faudra pour cela que votre micro soit connecté à une ligne téléphonique via un Modem. Vous pourrez bien sûr rechercher - et retrouver - rapidement un nom, une adresse ou toute autre information contenue dans la zone d'annotation liée à chaque adresse. Un système d'onglets vous permet d'accéder facilement à la page désirée. Vous pourrez également créer plusieurs répertoires en fonction de leur utilisation : professionnel, personnel, familles, amis, etc.

Voilà, les présentations sont faites. Nous allons entrer maintenant dans le vif du sujet en mettant à profit toutes ces bonnes choses.

Pour installer «PhoneBook», il vous suffit d'utiliser le module d'installation de votre disquette PC NOVICE N°42 (voir en page 4). Une fois l'installation effectuée sur votre disque dur, tapez WIN pour lancer Windows. Lancez le gestionnaire de Fichiers et ouvrez le répertoire intitulé «pcnov42», puis le répertoire «Phones».
Dans ce répertoire, vous trouverez un fichier intitulé «install.exe». Un double-clic de souris sur ce fichier lancera le programme de décompression du shareware. Suivez les instructions, «PhoneBook» créera lui-même un groupe de programmes intitulé «PHONE BOOK» contenant l'icône d'accès au shareware (Fig. 1).

Figure 1.

Mais nous n'allons pas faire cela n'importe comment. Vous le savez sans doute, le marché du shareware foisonne d'organizers, répertoires téléphoniques, agendas et autres. «PhoneBook» fait partie de ceux-là. Il offre cependant l'avantage de se présenter comme un répertoire téléphonique classique, très facile d'utilisation. Vous n'aurez aucun mal à l'utiliser tous les jours et il deviendra un élément à part entière de votre environnement Windows 3.1.

Zones, champs, mode d'emploi...

Pour lancer «PhoneBook», un double-clic sur l'icône correspondante suffit. Le shareware se présente comme un livre ouvert affichant 6 emplacements vides, destinés à recevoir nos adresses (Fig. 2).

Chaque zone d'adresse comporte 7 «champs» destinés à recevoir nos informations. Le premier champ accueille le Nom et le Prénom (dans cet ordre pour per-

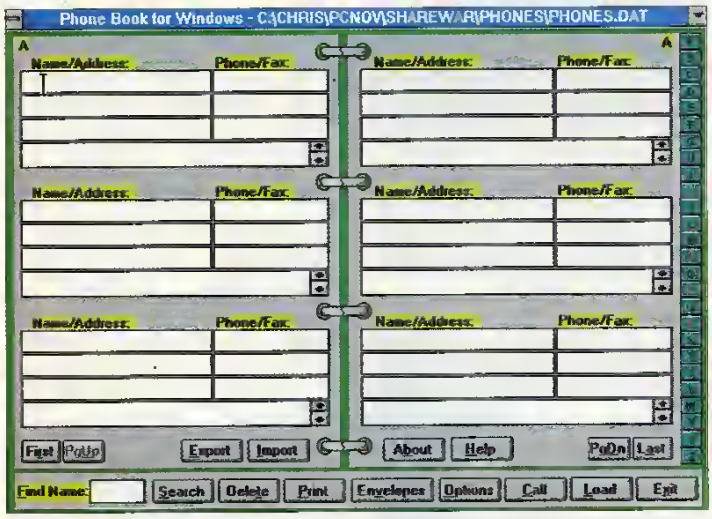


Figure 2.

mettre le classement et la recherche alphabétique), 2 champs sont réservés à l'adresse complète, 3 champs sont réservés aux numéros de téléphone et de fax et le dernier champ permettra d'entrer un texte de remarques ou de précisions sur les coordonnées en question. Voici un exemple d'utilisation (Fig. 3 et 4).

Pour passer d'un champ à l'autre, pas besoin de reprendre votre souris. La touche «Tab» (ou Tabulation) permet de sauter

Name/Address:	Phone/Fax:
RENOIR Emile	01 91 75 96 32
45, Bvd des Marronniers	01 91 85 65 23
13001 MARSEILLE	04 91 84 75 62

Figure 3.

Name/Address:	Phone/Fax:
NOM Prénom	Téléphone 1
Voie	Téléphone 2
Code Postal VILLE	Fax
Commentaires	

Figure 4.

d'un champ à l'autre et d'une fiche à l'autre. Son utilisation est plus rapide et permet d'oublier quelques temps la souris pendant la saisie de vos coordonnées. Vous pouvez bien sûr enregistrer plus de 6 adresses par lettre de l'alphabet. De nouvelles pages s'ajoutent automatiquement. Ne vous occupez pas du classement alphabétique. Vous pouvez saisir à n'importe quelle page, «PhoneBook» gérera tout seul le classement au bon endroit de chaque adresse.

Pour cette opération, munissez-vous de votre répertoire papier classique et recopiez-le patiemment dans «PhoneBook». Nous avons tout notre temps. Il est important de saisir dans l'ordre le nom de famille, puis le prénom dans le premier champ. Le second champ accueillera le numéro de téléphone principal. Vous pouvez également entrer un second numéro de téléphone et le numéro de télécopie de votre correspondant. Voici un exemple de saisie (Fig. 5).

Une fois cette opération (fastidieuse mais nécessaire) terminée, nous allons passer en revue les options de modification et de recherche de «PhoneBook».

Il n'y a pas d'abonnés...

Vous avez bien sûr la possibilité de modifier ou de supprimer des coordonnées erronées. La procédure est très simple.
Pour modifier un champ, cliquez dans le champ en question et corrigez l'erreur au clavier. Pour supprimer l'ensemble de la fiche, cliquez sur un des 7 champs de la fiche en question et cliquez sur le bouton «Delete» situé en bas de l'écran (ou appuyez sur la touche ALT et T). Une zone de dialogue apparaît, vous demandant (en anglais dans le texte) si vous vou-

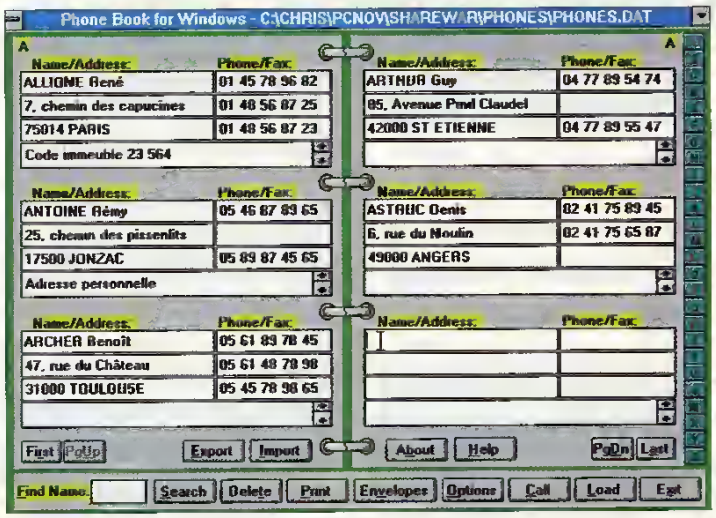


Figure 5.

lez réellement supprimer la fiche. Confirmez en cliquant sur le bouton «Yes» ou annulez en cliquant sur le bouton «No» (Fig. 6).

Navigation sans problème

Autant chacun d'entre-nous a appris un jour ou l'autre à feuilleter un manuel ou un répertoire téléphonique pour trouver la bonne info, autant l'on pourrait se trouver quelque peu déconcerté en devant tourner les pages virtuelles d'une image informatique. Soyez rassurés, la technique consistant à tourner les pages de «PhoneBook» est simplissime. La souris va nous être d'un grand secours. Un clic sur le bouton «PgDn» passe à la page suivante. La combinaison des touches ALT et D produit le même résultat.

Un clic sur le bouton «Last» (ou les touches ALT et A) passe à la dernière page (celle des Z) (Fig. 7). Pour feuilleter votre répertoire à l'envers, vous devrez cliquer sur le bouton «PgUp». Pour revenir à la première page (celle des A), vous cliquerez sur le bouton «First» ou

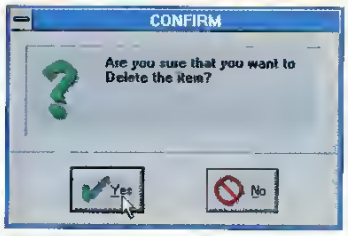


Figure 6.

vous appuierez sur les touches ALT et R (Fig. 8).

Pour passer directement à la page qui vous intéresse, vous pourrez cliquer sur l'un des 26 onglets situés sur le bord droit de l'écran (Fig. 9) ou vous appuierez sur la touche CTRL et la lettre de votre choix.

Figure 9.

Exemple : pour aller directement à la page des J, appuyez sur CTRL et J.

Recherche Instantanée

La recherche d'un nom ou de tout autre élément d'une adresse est simplissime et ultra rapide. Dans la zone intitulée «Find Name» située dans la partie inférieure gauche de l'écran, tapez les premières lettres du nom à rechercher. «PhoneBook» se positionne simultanément sur la page correspondante (Fig. 10).

Si vous désirez rechercher un autre élément d'une adresse, vous devrez utiliser le bouton intitulé «Search» situé à droite de la zone «Find Name». En cliquant sur le bouton «Search» (ou par la pression des touches ALT et S), vous accédez à la fenêtre de recherche (Fig. 11).

Dans la zone «Text to search», tapez le début ou la totalité du champ à rechercher. Puis sélectionnez le type de champ dans la zone «Scope». Cliquez sur «OK» pour procéder à la recherche.

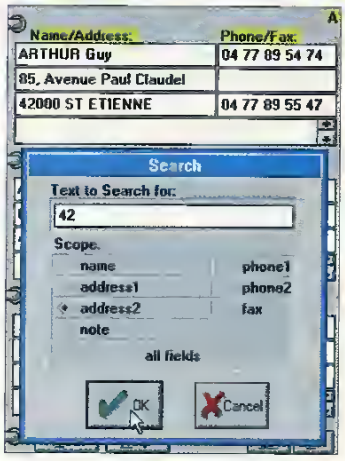


Figure 11.

«PhoneBook» vous affiche la double page contenant l'information recherchée. Ici, nous cherchions la fiche contenant un code postal commençant par 42. «PhoneBook» a donc ouvert ses pages sur celle contenant l'adresse du stéphanois Guy ARTHUR.

Les plus de «PhoneBook»

«PhoneBook» n'est pas seulement un répertoire. Il vous permettra d'effectuer plusieurs petites opérations fort utiles.

La première est très pratique pour imprimer des listes de vos adresses. En cliquant sur le bou-

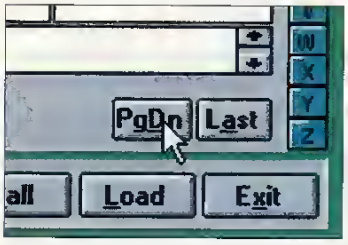


Figure 7.

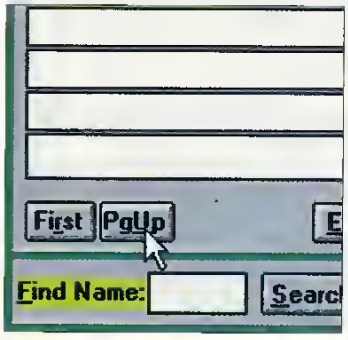


Figure 8.

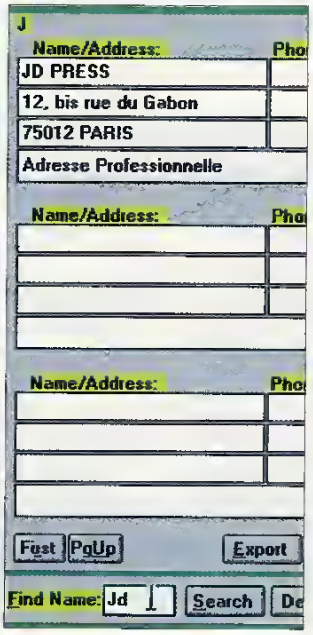


Figure 10.

ton «Print» situé dans la barre de boutons du bas de l'écran (ou en pressant les touches ALT et P), vous accédez à la fenêtre d'option d'impression (Fig. 12).

Décortiquons ensemble cette fenêtre. La première zone intitulée «Scope» vous permet de choisir d'imprimer tout votre répertoire, uniquement les fiches correspondantes à la lettre (Current Letter) ou à la page (Current Page) sur laquelle vous vous trouvez, ou simplement la fiche sur laquelle se trouve votre curseur clignotant (Current Record). Un clic sur l'une des 4 petites cases en losange situées à gauche du texte permet de choisir l'une de ces 4 options. La deuxième zone intitulée «Fields Included» vous permet de choisir les éléments constitutifs de chaque fiche. Un clic sur la case correspondante à chaque champ permet de le sélectionner ou de le desélectionner pour la constitution de la liste. Pour l'exemple, nous pouvons choisir d'imprimer le Nom, le numéro de téléphone et le numéro de fax. Il faudra sélectionner les 3 cases correspondantes, comme dans la figure 13.

La Zone «Layout» permet de choisir la disposition de vos fiches sur une ou deux colonnes.
La zone «Name & Phone» permet de choisir l'impression du nom et des numéros de téléphone sur une seule ligne ou sur deux lignes séparées.
Une fois toutes ces zones renseignées, il vous suffit de cliquer sur le bouton «OK» pour imprimer votre liste.

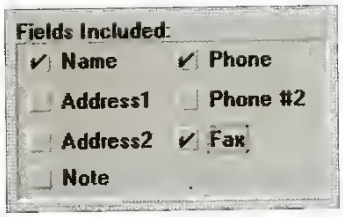


Figure 13.

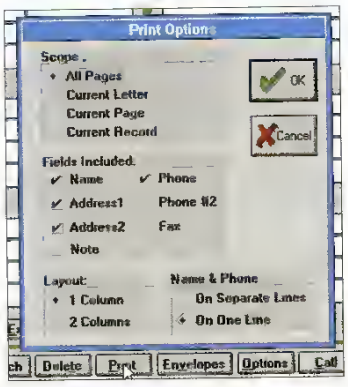


Figure 12.

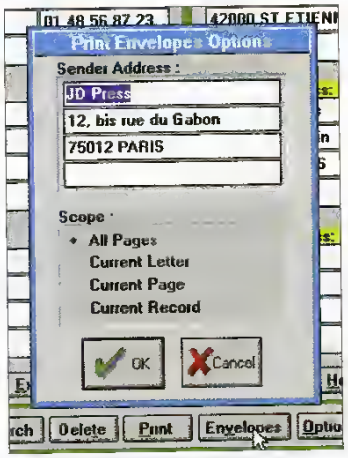


Figure 14.

La deuxième option d'impression de «PhoneBook» permet d'imprimer non plus une liste, mais directement des enveloppes. Cette option ne sera possible que si vous disposez d'une imprimante permettant l'impression d'enveloppes au format commercial (22 x 11 cm). Les petites imprimantes à jet d'encre du marché sont désormais toutes équipées de cette option, de même que les imprimantes laser actuelles.
Pour procéder à l'impression d'enveloppes, cliquez sur le bouton «Envelopes» (ou ALT et V). La fenêtre d'édition des enveloppes s'affiche (Fig. 14).
La zone «Sender Address» vous permet d'inscrire votre propre adresse qui sera imprimée dans le bord supérieur gauche de votre enveloppe. La zone «Scope» permet, comme dans la fenêtre d'option d'impression, de choisir tout ou partie de votre répertoire. Cliquez sur «OK» pour accéder à l'aperçu avant impression de vos enveloppes (Fig. 15).
Une boîte de dialogue intitulée «Print Action» s'affiche et en arrière-plan, vous pouvez vous rendre compte de l'aspect de votre enveloppe avant impression. Si vous ne voulez pas imprimer toutes les adresses de votre sélection, cliquez sur le bouton «No», ce qui a pour effet de passer à l'adresse suivante sans imprimer. Une fois sur la bonne adresse, cliquez sur le bouton «Yes». Cliquez sur «Cancel» si vous désirez annuler l'impression.

La troisième option très pratique de «PhoneBook» est l'appel téléphonique automatique. Si vous disposez d'un Modem, vous avez en effet la possibilité de faire composer directement un numéro de téléphone par votre micro. C'est très simple. Commençons par configurer «PhoneBook» pour le connecter au Modem. En cliquant sur le bouton «Options» (ou ALT et O), vous faites apparaître une fenêtre intitulée «Options» dans laquelle vous allez pouvoir attribuer le «Port» de connection de votre Modem. Pour info, sachez que le port COM 1 est en général réservé à la souris. Les ports COM 2, COM 3 et COM 4 sont le plus souvent disponibles. Consultez la configuration de votre Modem pour

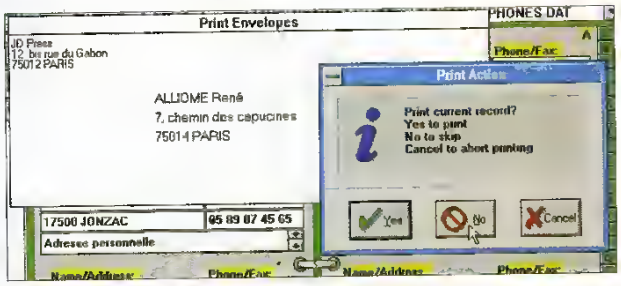


Figure 15.

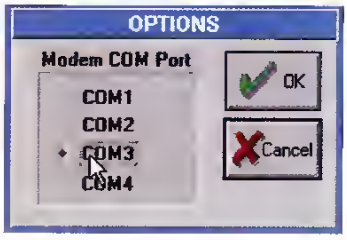


Figure 16.

savoir sur quel port il est connecté et cliquez ensuite sur le port correspondant (Fig. 16)
Pointez ensuite votre souris sur la fiche dont vous désirez composer le numéro. Cliquez sur le bouton «Call» (ou ALT et C). Une fenêtre contenant le numéro à appeler apparaît. Cliquez sur le bouton «Dial». Le numéro se compose automatiquement. Pendant ce temps, une boîte de dialogue vous demande de décrocher votre téléphone dès que vous entendez le signal de «porteuse» (Bip). Cliquez sur «OK» pour fermer cette fenêtre et discutez tranquillement (Fig. 17).

Enfin, last but not least, vous avez la possibilité d'importer une base de données pour l'utiliser dans «PhoneBook». Cette base de données doit être préalablement convertie au format ASCII et se présenter sous la forme d'un fichier .TXT. On peut convertir n'importe quelle base de données au format ASCII. Consultez le manuel de votre logiciel de base de données préféré pour connaître les procédures de conversion. La version de votre base convertie doit comporter 7 champs contenant dans l'ordre :

- le nom et le prénom
- le numéro de téléphone 1
- l'adresse 1
- le numéro de téléphone 2
- l'adresse 2
- le numéro de Fax
- le commentaire.

Attention : si l'ordre et le nombre des champs ne sont pas respectés, l'importation ne marchera pas. Les champs de votre fichier texte doivent être séparés par une Tabulation et les fiches par un Retour Chariot (touche Entrée). Une fois votre fichier .TXT configuré, enregistrez-le et retournez dans «PhoneBook».

Cliquez sur le Bouton «Import» (ou ALT et I) et cliquez sur «OK» dans la fenêtre «Export/Import Options» (Fig. 18). «PhoneBook» vous demande ensuite quel fichier importer. Choisissez-le dans vos répertoires et cliquez sur «OK» (Fig. 19). La procédure d'importation est enclenchée et les données de votre base sont automatiquement ajoutées et organisées dans «PhoneBook».

Figure 17.

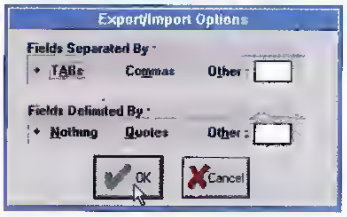


Figure 18.

L'opération inverse est tout aussi simple. Pour exporter votre base «PhoneBook» vers une autre base au format ASCII, cliquez sur le bouton «Export» ou (ALT et E), choisissez dans la fenêtre «Import/Export Options» les modes de séparation des champs et cliquez sur «OK». Choisissez un nom et un emplacement à votre fichier d'exportation et cliquez sur «OK».

Enfin, il est possible de charger d'autres répertoires «PhoneBook», en cliquant sur le Bouton «Load» (ou ALT et L) et en choisissant le fichier .DAT désiré.

Pour quitter «PhoneBook», vous l'aviez deviné, il suffira de cliquer sur le bouton «Exit» (ou ALT et X).

Voilà brossé l'ensemble du tableau. En souhaitant que «PhoneBook» vous fera économiser beaucoup de frappes nerveuses sur les touches du combiné de votre téléphone, tout en gardant le contact avec vos correspondants. ◆

Christophe Meunier
E-mail compuserve : 101764.36

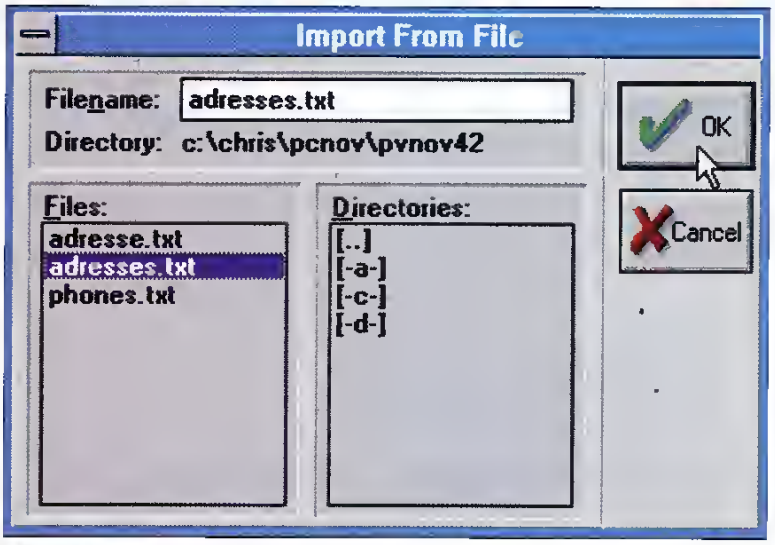
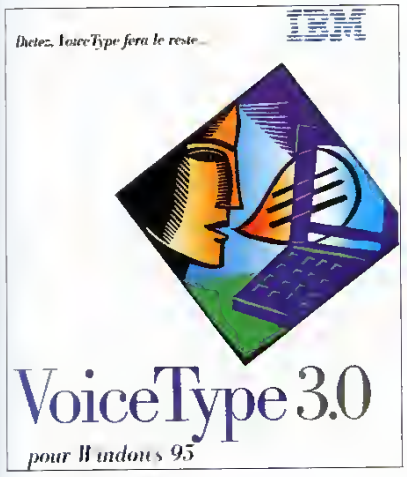


Figure 19.

Parlez à votre PC, il vous obéira

Un rêve aussi vieux que l'ordinateur lui-même



Le coffret du produit

Depuis que l'ordinateur existe, l'homme rêve de s'affranchir du barbare clavier et du scintillant terminal pour communiquer avec sa machine, tout comme il communique avec les autres hommes : par la voix. De nombreuses tentatives ont été faites dans ce sens depuis plus de 20 ans, avec des résultats décevants. Aujourd'hui, le rêve se rapproche de la réalité, avec la version 3 du programme de dictée vocale IBM VoiceType Dictée pour Windows 95, un produit efficace, simple d'emploi, facile d'installation et tournant sur les machines actuelles.

Un premier contact rassurant

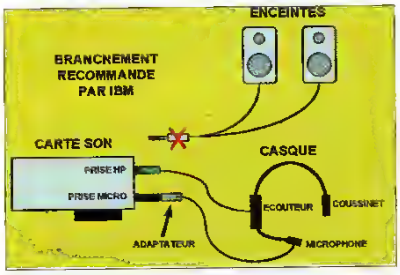
Le premier contact est conforme à la tradition de sérieux de Big Blue. Un coffret sobre contient le logiciel sur CD-ROM, un guide d'installation du microphone, un guide d'installation du logiciel, un guide utilisateur et un aide-mémoire dans un format étroit qui lui permet de trouver facilement sa place à côté de l'écran. Le coffret contient également un casque écouteur/microphone et trois adaptateurs emballés dans une boîte en carton rigide.

Une certaine puissance est nécessaire

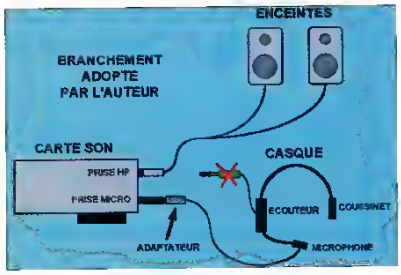
Comme nous l'avons dit, VoiceType Dictée demande une machine d'aujourd'hui. IBM recommande un Pentium 90 ou équivalent, 256 Ko de cache L2, 8 Mo de RAM, 32 Mo d'espace disque disponible et une carte graphique compatible Sound Blaster 16. Windows 95 est obligatoire. Nous avons un peu triché en utilisant un AMD 5x86-133 qui est équivalent à un Pentium 75 et nous avons été agréablement surpris par la vitesse de traitement.

Des branchements réduits au minimum

Les branchements se limitent au raccordement du casque qui présente deux connecteurs «jack», l'un pour le microphone et l'autre pour l'écouteur. Ces connecteurs se branchent respectivement dans les prises microphone et haut-parleur de la carte son. Il sera probablement nécessaire d'insérer entre le jack du microphone et la prise correspondante un des trois adaptateurs livrés avec le coffret. Le choix de l'adaptateur est bien précisé dans le livret d'installation. Un petit regret : le branchement du jack écouteur oblige à débrancher les enceintes qui utilisent aussi la prise haut-parleur (figure). Il faut donc, selon l'utilisation de la machine, brancher les enceintes ou la prise écouteur du casque. Nous avons contourné le problème en ne connectant que la prise du microphone et en conservant les enceintes (figure). Nous évitons ainsi les manipulations hasardeuses à l'arrière de la machine, en même temps que la fatigue auditive bien connue des habitués du walkman.



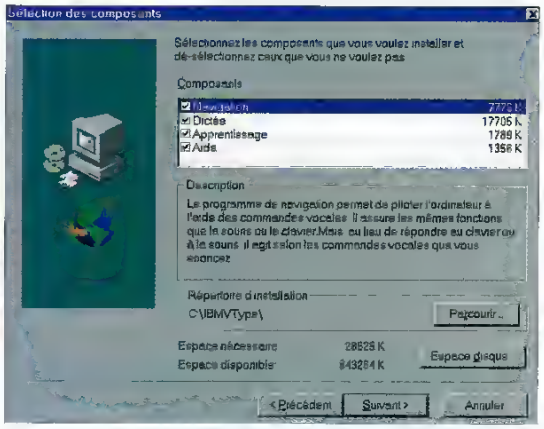
Le branchement recommandé par IBM



Le branchement adopté par l'auteur

Installation du logiciel

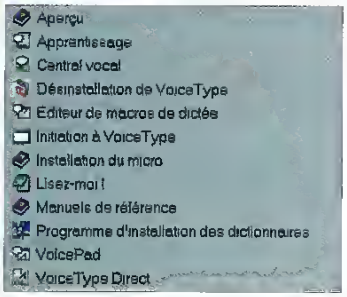
L'installation du logiciel est un modèle de clarté. Le CD-ROM est automatiquement détecté par Windows 95 et l'installation démarre directement. Si vous avez désactivé la fonction «CD-ROM auto-launch», ce que nous ne vous conseillons pas, l'installation se lance par le traditionnel fichier Setup présent sur le disque. Le programme effectue d'abord un examen de votre disque dur. S'il trouve des composants du logiciel déjà installés, il vous proposera une mise à jour. Dans le cas contraire, il passera directement à l'installation du logiciel, en vous proposant un choix entre plusieurs types d'installation : typique (le produit complet), compacte (pour les disques durs de faible capacité), ou personnalisée. Le programme vous demandera également si vous voulez faire migrer des utilisateurs à partir de versions antérieures et surtout, si vous voulez ajouter les boutons de lancement automatique de la dictée vocale dans Word 7.0 pour Windows 95. L'installation se termine par la copie des fichiers du logiciel sur votre disque dur.



Le processus d'installation

A la découverte de VoiceType Dictée

VoiceType Dictée 3.0 est en fait plus qu'un «simple» programme de dictée. Il se compose de deux modules : VoiceType Control (le mode commande) et VoiceType Dictée (le mode dictée). Ces deux composants sont complémentaires et fournissent les fonctions qui vous permettent d'effectuer la plupart des tâches que vous exécutez habituellement avec la souris et le clavier. Les fonctions correspondantes sont clairement identifiables sous la forme d'icônes présentes dans la branche du menu Démarrer/Programmes/VoiceType Dictée.



La branche ajoutée dans le menu Démarrer

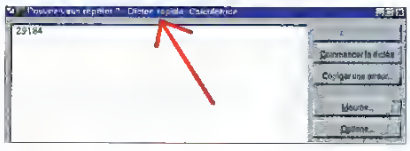
Le Central Vocal

Le Central Vocal (figure) est l'interface entre le module Voice Type Control et l'utilisateur. Il vous permet de piloter votre ordinateur à l'aide de commandes vocales. En parlant normalement, vous pouvez vous déplacer dans vos applications. Lorsque vous prononcez un ordre tel que «commencer la dictée» ou «dictée dans VoicePad», vous quittez le mode commande et vous passez en mode dictée.

Le Central Vocal

Dictée rapide

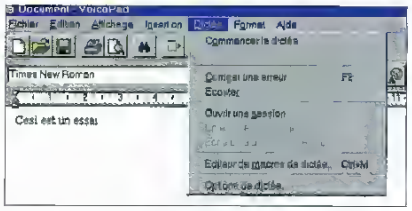
Dictée rapide (figure) est un éditeur de texte simple qui reconnaît vos paroles et les retranscrit directement dans une application ouverte, par exemple la calculatrice. Cette application doit être activée avant le démarrage de la dictée. Le démarrage se fait en prononçant la phrase «commencer la dictée». L'arrêt se fait sur la phrase «arrêter la dictée». La fenêtre de contrôle vous permet de vérifier la saisie et le bouton Envoi transfère le résultat dans l'application ouverte, ici la calculatrice.



La Dictée rapide

VoicePad

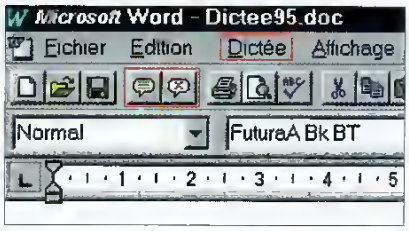
VoicePad est le traitement de textes intégré à VoiceType. Il propose les mêmes fonctions que WordPad, le traitement de textes de Windows 95, mais complétées par les fonctions de reconnaissance vocale.



Le traitement de textes VoicePad

Microsoft Word 7.0 pour Windows 95

VoiceType Dictée s'intègre parfaitement avec le produit vedette de Microsoft. Les commandes «commencer la dictée» et arrêter la dictée» se matérialisent dans Word sous la forme de deux nouveaux boutons et d'un menu déroulant (figure) dans la barre de commandes de Word. Le démar-



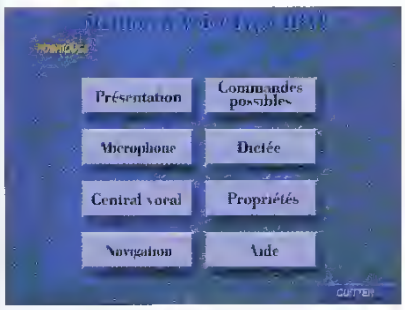
Word 7.0 interfacé avec la commande vocale

VoiceType direct

rage de la dictée peut également se faire à la voix si vous avez activé le Central Vocal avant de lancer Word.

VoiceType direct

Vous n'utilisez pas Word 7 ? Tout espoir n'est pas perdu. VoiceType direct permet de dicter directement dans la plupart des applications supportées par Windows 95, y compris les traitements de texte qui ne supportent pas de fonctions vo-cales.
On le voit, IBM a tenté de rendre VoiceType Dictée accessible au plus grand nombre et il semble que ce soit un pari réussi.



Le programme d'initiation

Prenez le temps de parcourir le programme d'initiation !

Nous avons fait notre premier essai avec VoicePad et avec la phrase «Démarrez votre PC avec le bouton». Sans l'ombre d'une hésitation, VoicePad inscrivit «Dépannez votre W-C avec le mouton». Un peu surpris par quelques essais analogues, nous avons alors exécuté complètement l'initiation intégrée au logiciel, programme que, dans notre impatience, nous avions interrompu dès son début. Mauvais calcul, car nous aurions ainsi pu apprendre une condition essentielle de bon fonctionnement de VoiceType : en mode commande, des phrases telles que «démarrer_la_dictée» doivent être prononcées d'une seule traite. Au contraire, en mode dictée, les mots doivent être clairement séparés par un petit silence. En revanche, et c'est une grande force du logiciel, les liaisons peuvent malgré tout être respectées. Ainsi, la phrase «Les enfants sont à l'école» se prononce «Les—-zenfants—-sont—-tà—-lécole». Cette capacité à traiter les liaisons peut sembler naturelle au profane, mais l'initié aux arcanes de la reconnaissance vocale y verra le signe d'une grande maturité du produit.
Le taux d'erreur restant malgré tout, même avec les précautions de présentation, non négligeable, nous n'avons pas échappé à la partie la moins agréable de la mise en œuvre : la phase d'apprentissage.

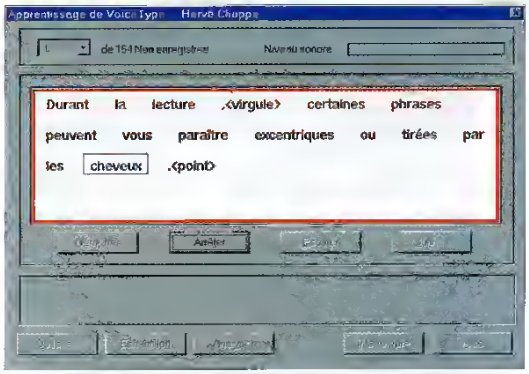
L'apprentissage, un mal nécessaire

La phrase d'apprentissage consiste à lire à haute voix une cinquantaine de phrases qui sont proposées par le logiciel.
Ceci permet de construire une base de données de votre prononciation. Notez qu'il est possible de construire plusieurs bases pour des utilisateurs distincts. Le processus est long et fatigant : comptez une bonne heure. Vous pouvez toutefois le parcourir en plusieurs étapes. Les résultats sont impressionnants : le taux d'erreur tombe extrêmement bas. De plus, même après la phase d'apprentissage proprement dite, le logiciel continue à enrichir sa base de données sonores à chaque utilisation. En clair : plus vous vous en servez et mieux il fonctionne !

En conclusion

Nous avons beaucoup apprécié la qualité de réalisation de l'ensemble : le packaging prévoit toutes les configurations de matériel, l'installation se fait en douceur, l'intégration dans Windows 95 est parfaite, le programme d'initiation est à la fois agréable et complet. VoiceType Dictée peut se comparer à une voiture puissante : sa maîtrise demande un apprentissage conséquent, mais une fois bien en main, les résultats sont bien présents et le temps gagné par rapport à une frappe à deux ou quatre doigts compensera rapidement les quelques heures investies dans sa mise en œuvre. Un excellent produit donc, dans la grande tradition IBM, d'un prix non négligeable, mais qui reste raisonnable vu ses performances. ◆

Olivier Vincent



La phase d'apprentissage

La sélection de PC Novice

Parmi les nombreuses nouveautés récentes, nous vous livrons une sélection qui est loin d'être exhaustive. D'abord, nous choisissons parmi les produits reçus à la rédaction, ensuite, parmi ceux-ci, nous trions de façon tout à fait subjective.

LIVRES

PC REUSSI ! de Micro Application
Ce gros volume de près de 650 pages se présente comme le guide complet du débutant. Il se compose de quatre parties : présentation et mise en service du matériel, installation et utilisation de Windows 95 avec initiation à Word, Excel, Access..., structure du PC et de son environnement, correction et prévention des dysfonctionnements. Cet ouvrage vise avant tout le débutant, et comme tel, il est moins complet que les livres dédiés à chaque sujet. En revanche, il présente l'intérêt de réunir en un seul volume (et pour moins de 100 F !) une somme d'informations qui nécessiterait une bonne dizaine d'ouvrages spécialisés. Enfin, il contient de nombreux conseils d'achat intelligents qui dirigeront le novice vers les bons choix.

CD-ROM éducatifs

Démarrer avec Windows 95 de Microsoft
Microsoft, qui a récemment fêté le premier anniversaire de Windows 95 avec plus de 40 millions de copies vendues dans le monde (1,2 million en France au 30 juin), poursuit sans discontinuer son effort de soutien à son produit vedette. La simplicité, la rapidité et la convivialité de ce cours vous surprendront. Vous pouvez suivre la formation complète ou choisir vos sujets d'intérêt. Vous apprendrez ainsi plus de 200 procédures de Windows 95. Un tutorial bien utile, dont on peut seulement regretter qu'il sorte si tardivement, mais aussi qu'il demande que Windows 95 soit déjà installé, ce qui n'est pas la moindre des difficultés... Les fanatiques pourront consulter le serveur WEB que Microsoft a mis en place pour fêter ce premier anniversaire de Windows 95 : **http://www.microsoft.com/windows .**

Voyage sur le Nil, de Ubi Soft
Le fleuve sacré des Egyptiens est magnifiquement servi par cette belle réalisation multimédia. Vous voyagez en compagnie de Samia, votre guide égyptien. Elle vous fera découvrir l'art, l'architecture, la culture, la faune et la flore des mondes antiques et modernes. 30 minutes de vidéo, 300 photos, 3 heures de narration, la découverte de superbes régions, des visites guidées, mais aussi des jeux passionnants au cours desquels vous rivaliserez d'intelligence et d'adresse face à des personnages de l'histoire égyptienne. Processeur 486SX, 8 Mo de Ram, Windows 3.1, carte son.

MON ENCYCLOPEDIE, de Micro Application

Micro Application annonce la sortie prochaine de cette bible du savoir : 70 000 entrées et articles encyclopédiques, 2 200 photos et illustrations, 2 heures de vidéo, 90 minutes de musique et sons et un quiz de 400 questions pour tester vos connaissances. Et le tout, comme d'habitude chez Micro Application, au prix vraiment grand public de 195 F. Processeur 486DX2-66 (Pentium 90 recommandé), 8 Mo de Ram, carte son.

Et pour les plus petits :

UN PRINCE A L'ECOLE, de UBI SOFT

Conçu à partir d'une belle histoire, «Un prince à l'école» est un véritable livre animé qui emmène votre enfant dans une ballade magique au pays des mots. De clic en clic, les mots s'animent, dévoilant avec fantaisie leur signification et leur richesse. A partir de 5 ans, compatible PC et MAC.

LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS, de UBI SOFT

Aux commandes de la machine, l'enfant parcourt le temps, explore un paysage et ses transformations dans le temps, entre dans les maisons et découvre les progrès de l'humanité, de la préhistoire à nos jours. Bernard Haller et Jérôme Bonaldi présentent un journal télévisé dans chaque époque, avec le talent qu'on leur connaît. A partir de 7 ans, compatible PC et MAC.

JEUX

Z, de The BITMAP BROTHERS

Z, c'est peut-être LE jeu de la rentrée : 6 sortes de robots trop humains, mal élevés, buveurs de bière, 11 types d'armement, des tanks aux lance-missiles, un territoire de jeu étendu sur 5 terrifiantes planètes... Votre but dans cet enfer : vous battre, écraser, tuer, piller, broyer vos adversaires ! Une interface de contrôle simplissime, un scrolling comme on n'en a jamais vu, un rythme infernal, une bande son torride !
Processeur 486DX2-66, 8 Mo de Ram, DOS ou Windows 95.
Des animations supplémentaires, telles que la rotation des sprites, sont disponibles pour les machines Pentium 90, 16 Mo de Ram.

ECHOS DU CYBERMONDE

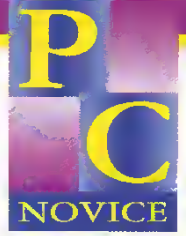
INFONIE

Le premier service en ligne multimédia français poursuit sa croissance dans l'hexagone. Après avoir vécu en direct le vol de Claudine André-Deshays sur MIR au mois d'août, après avoir découvert page par page le nouvel album de Lucky Luke, l'abonné à Infonie frémit maintenant aux nouvelles aventures de Blake et Mortimer. Tout ceci à des conditions très raisonnables : Infonie s'avère en effet être le moins cher des services en lignes français à partir de 10H de connexion par mois.

ADAC

L'Association pour le Développement de l'Animation Culturelle, Mairie de Paris - ouvre un nouveau centre Multimédia dans le XIIIe arrondissement. Sur près de 900 m2, ce centre réunit des ateliers Image, Musique et Son, Langage-Ecriture, Multimédia, Vidéo et Son et bien entendu une connexion à l'Internet.
Adresse : 11 Place Nationale, 75013 Paris. Tél. : 01 44 06 73 70 ◆

Olivier Vincent



La disquette de PC Novice

Une véritable mine d'or

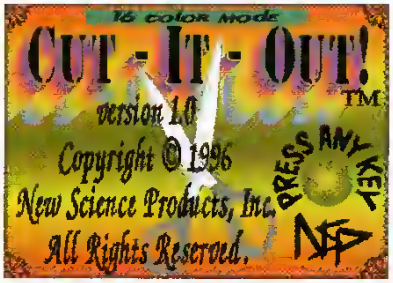
A l'heure du CD-ROM, plutôt que de vous offrir un catalogue d'images, une collection d'utilitaires banalisés, des tas de trucs pour Windows 95, enfin n'importe quoi pour remplir ce CD, nous préférons vous offrir un support magnétique vraiment utile et correspondant à des sujets traités dans les pages du magazine. Nous savons que nos lecteurs préfèrent la qualité à la quantité...

AMPB

La téléphonie pratique. Allo !

CUT-IT-OUT

Capturez tout ce qui s'affiche. Vu ?

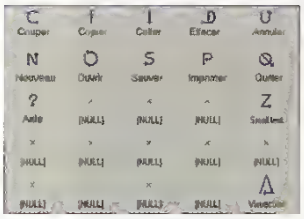


MACROMANIA

Des macros dans tous vos outils. Géant !

VISUACTIVE

Contrôlez Windows par l'écriture. Lu ?

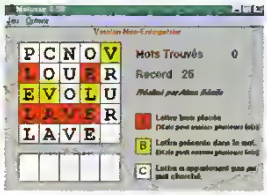


MATCHIT

Le jeu qui défie votre intelligence. Chiche !

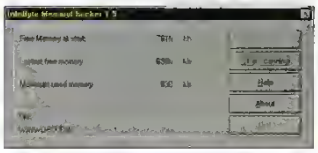
MOTUSSE

Préparez-vous pour les jeux TV. Gagnant !



MEMORY CHECKER

Un bon moyen pour ne pas planter Windows. Utile !



+ LES SOURCES ET PROGRAMMES DES RUBRIQUES DU MAGAZINE